
DVD
科隆游戏展2011 | 太鼓达人DX高手演示 | 近期汉化游戏
PacketiX VPN Client | 3DS 3D图制作软件等
掌机迷
POCKET GAMERS
VOL.141
PSP-E1000?
PSP还有新型号!
特色专题
大使计划 任饭/任黑 • 自制3D图片 •
掌机取消开发的游戏 • 三角力量在人间
• 战国人物戏谈 • PSVita开发游戏一览
• 任天堂哲学（2）• 生化危机佣兵的
争议 • 科隆游戏展PSVita 3款本社大作
推荐阅读
塞尔达传说
时之笛3D
剧情小说 • 角色分析
22P!


招聘信息–美编（2名）
年 龄：23-30
性 别：不限
学 历：不限
工作性质：全职
工作年限：一年以上
1、精通PhotoShop；
2、熟练Indesign；
3、有美术和排版基础；
4、善于团队工作；
5、有平媒/网站工作经验者优先。
有意者将个人简历发到以下信箱：
pgmagazine@yeah.net

[掌机迷目录]

CONTENTS

VOL 141

固定栏目



光盘说明

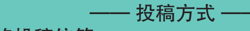
科隆游戏展2011



其他内容

■太鼓达人DX高手演示
■近期汉化游戏：《大神传 小小太阳》《沙迦3 时空的霸者》《勇者斗恶龙怪兽篇Joker2专家版》《学园天堂 再来一碗》等
■代理软件PacketiX VPN Client/3D软件stphmkr/PSP自由暂停FreeStop v1.3/Mp3插件/太鼓达人DLC等







本期封面：
星际火狐64 3D

■出版发行
中国中体音像出版中心
■文字编辑
掌机迷们
■版式设计
Ｍｉｉ，米线
■联系地址
北京市100096-025信箱
■邮政编码
100096
■Email
pgmagazine@yeah.net

—— 投稿方式 ——

网络投稿信箱：
pgmagazine@yeah.net
信件投稿地址：北京市100096-025信箱，邮编100096，任意小编收

要求不得一稿多投，不得侵犯他人版权。凡向本刊投稿的文字和图片等稿件，本刊拥有各种使用权，拥有集结出书或制作光盘的权利。本刊向作者支付的稿费已经包括各种转载费，比如网络或其他媒体。如果两个月收不到稿件使用通知，请另行安排处理。如果有其他要求，请提前联系。

任天堂实施3DS紧急大降价



7月28日一条爆炸性消息将冷淡的游戏业点燃，任天堂突然宣布将3DS降价，降幅高达40%！日版3DS的售价从25000日元降价到15000日元，美版从250美元降到170美元。这次降价幅度之大相当于打了六折，降价后日版3DS售价仅为人民币1240元，美版更便宜，约合1100元。降价的实施时间是8月11日。为了弥补之前高价购买主机的用户，任天堂实施“大使计划”（Ambassador Program），只要在8月10日之前登录eShop一次，就获得了“大使计划”资格，9月1日之后可以免费下载10款FC游戏和10款GBA游戏。

对此，游戏业界看法不一，骂声和赞扬声并存，更多的是对任天堂未来命运的担心。关于“大使计划”和各种讨论，请看本期后面的专题报道。对于像3个新迷小编一样，已经当了“大使”的同学，请务必保持淡定，因为按照前铁道部发言人的说法：“事实就是这样，它确实发生了。”

价值100万日元的《俄罗斯方块》卡带

据说当年任天堂获得俄罗斯方块版权，借此打败对手世嘉——这个几乎成为所有回忆任天堂历史必须提到的美谈。其实，据说存在MD版《俄罗斯方块》。这个MD卡带游戏于1989年发行，至今仅存不到10张。更稀有的是，这些卡带都被游戏的原作者，传奇人物阿列克谢·帕基特诺夫（Alexey Pajitnov）签了名。还有传闻说，2008年阿列克谢·帕基特诺夫本人花11000欧元收回了一些卡，更让MD版《俄罗斯方块》增添了传奇色彩。有游戏卡带收藏爱好者评价此卡为：“超级稀有珍贵，可望不可即。”

最近ebay上惊现这张卡带，据说有两个傻蛋出价超过了20000美元，卖家都没同意出手，还说“只有认真的出价，俺才会同意”。

如果这事是真的，起码告诉我们两件事：一是虽然数字下载越来越普及，但真实卡带才有收藏价值。有闲钱的同学不如赶紧收藏一些偏门的，等以后升值就爽翻了。二是如果原作者死了肯定更值钱。

碉堡的Anonymous自建网站和谷歌抗衡

前段时间攻击索尼网络的黑客组织Anonymous最近又出事了。这次他们建立了自己的免审查社交网站，网址是http://anonplus.com。目前已经可以登录，内容也比较完善。这个“无组织网络暴民集团”自己搞社交网站并不是闲得蛋疼，起因是前一阵子谷歌搞了一个Google Plus，Anonymous的一些成员兴高采烈去注册，并自豪的设置属性为Anonymous。可很快他们发现自己的身份并不受谷歌待见，许多人的帐号被谷歌封了，据说一些Gmail帐号都一起冻结。这对一个刚入侵完索尼网络的黑客组织来说显然是侮辱，于是他们决定自己搞社交网站，而且也叫Plus……“欢迎来到AnonPlus。这是你的未来。这是我们的未来。”这是他们最初的宣传语，之后这个“没有审查、封锁和退缩的担忧”的网站搞定，也就是本条最初提到的那个网址。



话说这个组织真有意思，对索尼疯狂攻击，碰到谷歌就自立门户……这种态度对一个主张公平自由的黑客组织来说多少显得有点悲剧。

带“女友”进餐免费赠送饮料

泥轰娱乐业发达，街头店铺琳琅满目，什么成人夜店、女仆/男仆店、动漫同人馆应有尽有，各种创意更是层出不断。比如最近有人发现了一家有意思的店，名叫“猛犸咖啡”（Mammoth Curry）。这家店的主食是各种拌饭，最近他们推出了一个促销活动，内容是“假如你和女朋友一起来，免费送一杯喝的。”

你可能说这有什么新鲜的？等等，这里的“女友”说的是手办……就是说你带着女孩玩偶去吃饭，他们就送一杯饮料。明显是专为宅男设计的活动。因为日本一些深度宅早就和动漫人物结婚了（比如新迷以前报道的Love Plus事件），这种服务合他们口味。想想店里的情况：



一桌桌的单身男人在吃饭，桌子上都摆着一个手办女友和一杯免费饮料。

科隆游戏展公布新版PSP-E1000

科隆游戏展SONY媒体发布会上首次向世人展示了最新型号的PSP——PSP E-1000。外形采用炭黑色的磨砂外壳，更向PS3 Slim靠拢。这个型号的PSP只有一个外部扬声器，所以不戴耳机的话只能听单声道。没有Wi-Fi功能，PSN下载内容需要连接电脑通过Media Go软件来下载，而联机对战功能应该是完全没有了。PSP E-1000只在欧洲发售，售价99.99欧元，相当于1000人民币左右。同时大量游戏售价降至9.99欧元，约合人民币100元左右。



真实版“越过俺的尸体×2”

2009年，英国的Erin Slingsby和他的男友Kane Charles玩游戏闹别扭（二人都是20岁的小青年），女生认为男友在游戏中作弊，两人越吵越凶，愤怒的女生冲出房门，正当她准备驾车离开，男友已经跑出来挡在她的车前面。这个倒霉的家伙显然不太了解他的女友。突然，真实版“越过俺的尸体”出现！此女猛的开车将男友撞翻在地（万幸没上去补几刀）。当男友踉踉跄跄站起来的时候，没想到此女将车转回，再次将他撞翻……

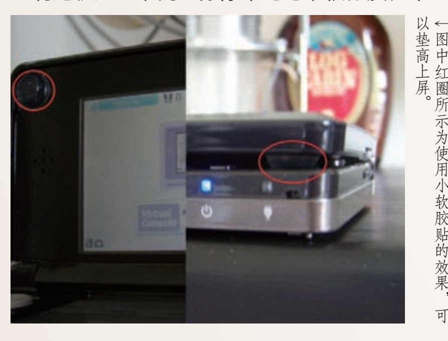
男人在医院醒来，第二次撞击给他造成了失忆、脑震荡、情绪波动症状、头疼晕眩等严重伤害。之后在经过长达一年的审判中，女友Slingsby终于认罪。根据危险驾驶罪（很多人认为她这是故意杀人），此女被判11个月的少改所改造，2年禁止和前男友Charles联系，3年禁止驾车。


←本文的主角，暴力女Erin Slingsby。

总有人说交个喜欢游戏的女友/男友很好，从这件事来看，有时候也伤不起啊。

简单修复3DS的小毛病

降价搞促销伤了不少买首发同学的心，3DS还有一些其他的毛病也很让人郁闷，比如国内玩家常说的“压屏”和“轴松”。最近日本玩家发现新买的3DS做工很粗糙，十字键和ABXY按键毛刺比较严重，而且涂漆不均匀，很像质检不过关造成的残次品流出。真实性暂且不论（存在任黑故意PS的可能性），好在这种情况毕竟是极少数，目前网上能见到的报道只有两例。不过“压屏”现象却很常见。


←图中红圈所示为使用小软胶贴的效果，可以垫高上屏。

3DS上屏比下屏宽，下屏边缘有明显的塑料凸起，把主机盖上之后，下屏的凸起就会压住上屏，严重者会在上屏留下左右两条痕迹。根据调查，这种情况比较普遍，新迷的两台3DS也都有这种情况。一般来说不会造成损坏，只会留下脏痕，用手或屏幕擦可轻松擦掉。而解决这个问题的最简单方法是贴膜——给上屏贴膜即可搞定。另外还可以使用一些第三方推出的周边，比如小软胶贴。将它贴在3DS上屏的两角，合上盖后就会支起来一个空隙，让上下屏不能碰到一起，从而有效避免压屏。

新迷+电玩巴士合作出品 3DS增刊预告

总有同学说新迷任黑，小编曾多次想辟谣。证据很明显，黑任没有任何价值，其对手公司不会给咱五毛。而在如今我朝Video Game玩家越来越孤独的时代，黑任（或黑索）也不会给杂志带来销量的提升。如果说小编的一些言论有黑任嫌疑，那也是很正常的事情，毕竟“爱之深，狠之切”嘛。

好了，最后是广告。新迷和TGBUS合作的第一本增刊正在紧急制作中，即日上市。这是国内第一本关于3DS的刊物（再次否定了小编是任黑的说法）。从主机硬件、周边使用、系统升级、网络更新和下载小游戏的各种软硬件使用，到所有已发售的游戏情报、攻略，未发售游戏全面介绍。配套光盘收入视频攻略等精彩内容。对已购买和尚未购买3DS的同学都有参考和收藏价值！为提高价值，随刊还赠送实用配件和海报。详情请关注百度掌机迷贴吧，或杂志微博（http://weibo.com/npgm）。

传闻俱乐部

道听途说の掌机新闻！

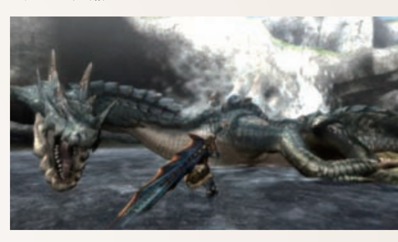
7月1日-8月20日

大使计划公布后，任天堂并没有急着把20个游戏全部公布出来，所以最近总有人在猜测剩下的游戏都是什么。另外，PS Vita硬件性能确定，不用猜了。

可靠指数：3 传3DS平台将推出《怪物猎人3G》

最近关于3DS版怪物猎人的传闻挺多，貌似最初是日本2ch论坛上有个号称某杂志编辑的业内消息，还有怪物猎人大会11将放出新作消息的谣言。说法信誓旦旦，貌似有点可信度。不信请继续往下看。

Capcom在Wii上推出了《怪物猎人3》，目前仅日本地区的多人在线时间已超过四千万小时，所以Capcom在同为任式主机的3DS上推出怪物猎人系列并不让人感到奇怪。传闻说3DS版怪物猎人是《怪物猎人 3G》（Monster Hunter 3G），在Wii版基础上加强改进，9月份的东京电玩展（TGS）上公布；而PSP上的是携带版，已经推出《怪物猎人携带版 3rd》（Monster Hunter Portable 3rd），未来可能会有《怪物猎人携带版 3G》，PS Vita上将有《怪物猎人携带版3 高清版》。也就是说PSP版和3DS版是两个有区别的掌机版，彰显“卡婊”本质……当然，只是让人期待的传闻，等9月的TGS就知道传闻的真假了。



←图为Wii版《怪物猎人3》，掌机迷们玩得不多吧？

可靠指数：3 任天堂将推出大号3DS LL（XL）？

最近日立发布了一款新的4.5英寸裸眼3D屏幕，于是有人猜测任天堂可能将推出改进型3DS，上屏尺寸变大。任天堂不止一次表示玩家不要等改进型3DS，还没有开发计划。他们越这么说，越是有人相信这是“此地无银三百两”。比如3DS主机刚降价，有人猜测这是任天堂即将公布改进型的前兆。而根据历史经验，任式掌机推出改进型是不用质疑的。另外还有前面说的线索——日立发布新3D屏幕。



←3DS LL还早，老任不如先推出几个新颜色应付一下吧。

早在2000年春，日立公布了一款3.1英寸的3D屏幕，特点是无需3D眼镜很高科技；不久后夏普也公布了自己的3.4英寸裸眼3D技术的屏幕。同一时期，围绕着日立和夏普谁将提供给任天堂新掌机屏幕的传闻出现。不过当时并没有太多细节。如今这个情况又出现了，大尺寸的裸眼3D屏幕让人想入非非，有些人幻想使用4.5英寸、1280×720分辨率，增强电池续航能力的新版3DS出现，用来对抗即将发售的PS Vita。貌似他们认为3DS现在不太景气的原因是屏幕太小所致……（注：文中提到的“有人”、“他们”是国外专家教授，由于只是传闻，具体就不点名道姓了。）

一句话传闻

1，Pokemon Company老板表示今年还会公布一款3DS或NDS的口袋妖怪游戏，据称支持3DS和NDS两个系统联动。

2，据传《使命召唤：现代战争 3》将推出NDS版，名为“使命召唤：现代战争3：反抗军”。

3，Love Plus制作人内田明理在Twitter上用神秘兮兮的语言透露，可能推出3DS版LP的同捆版主机。

4，据传3DS的《超级马里奥3D Land》11月13日发售，《马里奥赛车7》12月4日发售。任天堂没有回复此消息的准确性。

3DS大幅降价刷新了游戏机降价记录！

你是任饭还是任黑？

高兴还是失落？

3DS直降1万円！引发的风波

任饭 VS.任黑！

“国外任饭”

1 给我给我给我，我要更多我要更多，给我给我给我，别问我到底做什么。天啊，有些人就是贪~~~~婪！我全价买的3DS，降价也让我心痛，但至少他们有些措施，而不只是对那些早买了机器的人做鬼脸。80美元是回不来了，但是这些优秀的游戏都可以在手上玩到。我并没有感觉到高兴，但我也不会再要求更多。

2 我希望“智能手机将替代掌机”这种言论消失掉。发布游戏到“App Store”赚不到真正的钱。《愤怒的小鸟》———一个可以卖30美元的游戏，结果人们5美元都不愿意买。这还只是一个特例，大部分的app被证明都只是作者自娱自乐。3DS有能力给核心玩家提供更加丰富的游戏体验，智能手机以及平板设备的能力则是证明一些杰出的游戏也没人愿意花钱买。对独立游戏来说也许是好事，但对整个游戏业是坏事。

3 任天堂降价=大量的抱怨。说真的，我不认为任天堂可以有什么办法让那些恨他的人们高兴起来。（也许那只是一些固有的成见，但我不明白为什么有人会讨厌游戏？我恨饥荒、专制、失去自由，但是恨游戏？开玩笑吗？）我很乐意首发250美元购入，我真心喜爱我的机器并且希望更多的人买来玩。我第一次玩《时之笛3D》，而且我非常喜欢，我觉得比其他我玩过的掌机游戏都好。我买的40张DS游戏没有一个比《时之笛3D》好玩。摇杆让我觉得十分舒服，我也不会用我手机愚蠢的触摸屏去模拟真实的操作按键。

4 在3DS销售情况极度令人失望的情况下，这真是任天堂一个极好的消息。任天堂以前需要降价的时候通常都拒绝降价。看看他们花了多长时间才宣布Wii降价——当销量已经下滑几个月之后才开始。我曾希望他们在PSV发售之前降价，也许降到199美元。结果他们现在就降价了，而且直接降到169美元，也就是说他们的新3DS游戏并没有按照他们预计的那样提升主机的销量。任天堂非常关心今年内3DS的销量。如果这次降价后，一个季度内新的游戏没能显著提升3DS的销量，他们2011年以及之后的日子都会很难过。

大使计划是什么？

所谓的“大使计划”（Ambassador Program，又称特使计划）其实很简单，3DS大幅降价，为了补偿之前高价买机器的玩家，任天堂赠送20个虚拟主机的老游戏。这件事美其名曰大使计划。电子产品大幅降价是常有的事，为什么这次任天堂像做错了事，还要补偿玩家呢？和其他电子产品不同，电子游戏玩家对主机和厂商往往有着很深的感情，所以才分什么任饭、索饭。像任天堂这样的老厂，粉丝对它的爱是非同寻常的。大家花2000多块钱（25000日元）买了3DS，结果没到半年就变成1250元（15000日元）。由于之前没有任何预兆，甚至一些人在宣布降价前买了主机，然后眼睁睁看着3DS降了7，8百块钱，对任天堂有意见是很正常的。任天堂深知这一点，所以岩田聪对降价道歉，并赠送20个老游戏，希望得到大家的谅解。



5 我首发买的3DS而且我喜欢它。没有什么游戏玩确实很难受，但是自从有了《时之笛3D》，我花了大量的时间在上面，而且我知道这个冬天会有更多值得购买的好游戏。听到降价我非常的高兴。低价有助于提高装机量，装机量越高就会有越多的开发者加入进来。更多的开发者就意味着更多的游戏，到时候我们都是赢家！对于那些免费的东西我很期待。我不认为这是一种补偿，而更像是一种感谢，感谢大家早早的购入3DS主机。我已经等不及想要玩那些FC和GBA游戏了。干得好，任天堂！

6 我看到新闻时笑了。是的，我首发当天买的3DS，但是真的……我理解任天堂，这只是生意上的事。GBA游戏肯定不错。我当年太小了，还不太会玩GBA游戏，但是几年后我用DS玩的GBA游戏比DS游戏还多！《火焰纹章》《银河战士》《黄金太阳》……现在，所有这些在3DS上免费提供就好了。

“国内任饭”

1 《时之笛3D》破百万了？事实证明3DS降价是纯粹的策略吧，为了在PS Vita之前抢占更多份额，有分析指3DS降价万元已经直接影响到还在摇篮中的PS Vita了。老任老奸巨猾啊！恐怕这次降价是首发之前就预料了的吧……

2 任天堂宣布3DS降价打6折，约合人民币1250元，因为销量上和未来PS Vita带来的压力。这是一个必然的举措，但却来得突然。老任的财年利润也从1100亿日元修正为200亿日元，股票大跌。这是老任在商战中的一步险棋，希望老任平安度过此次危机。

3 从去年至今，以智能手机及平板电脑和以之为代表的智能设备游戏的爆发式增长，确实给3DS销量带来很大冲击，但这仅仅是游戏市场进一步细分而已，那些要求简单逗趣的游戏的消费者转投了其他阵营，但对大部分玩家而言，需求仍旧不会改变。况且3DS降价的最直接目的还是应对年底的PSV，要在PSV上市前快速渗透市场。

4 1，降价后，买的人会越来越多，还会把某些任黑转化成任饭，把无机酸转化成有机碱。2，独乐乐不如众乐乐，买的人多了，连网对战更加热闹。3，知道了马车的发售时间，心情大好，为了马车继续在现实中奋斗。4，和PSV拉开了价格，更有竞争力，我不是索黑。我只是任饭。5，无形中会作用于第三方，这是至关重要的，有理由相信3DS会重现DS时代的辉煌，不！只会更好！因为机能已经相当不错了，还有裸眼3D。6，20个游戏，你懂的。7，论坛将会更热闹。8，擦身将会更容易。9，降价了，拥有的人多了，盗机和抢机事件应该会少一些吧。也有可能增多吧。10，天朝有一部分人心情会更好，被小3俘虏了嘛。当代社会什么最重要？和谐！！总结：小3明天更美好！！！我们的生活更美好！！！

大使计划实施办法

任天堂宣布8月11日3DS正式降价，零售价由25000日元降到15000日元。在这天之前（8月10日23点59分）用3DS登陆过一次eShop，就获得了大使计划的资格，然后在9月1日之后可以下载20个免费提供的虚拟平台游戏。这20个游戏分别是10个FC游戏和10个GBA游戏。为了保持神秘感，也可能是任天堂还在准备过程之中，所以大使计划公布后任天堂并没有直接公布这20个游戏的名单。让玩家多了很多期待。下面是已公开游戏。

大使计划已公布游戏

已确认FC游戏
超级马里奥兄弟
大金刚JR.
气球大战
雪人兄弟
塞尔达传说
已确认GBA游戏
超级马里奥A3
马里奥赛车Advance
银河战士
瓦里奥制造
马里奥vs大金刚

注：FC和GBA游戏只公布5款，其他5款名单尚未公布。大使计划赠送的这些游戏都是虚拟平台原版模拟效果，并没有进行3D重制。其中GBA游戏全部是非卖品，非大使计划主机即便想付费购买也不可以。目前关于其他10款（FC、GBA各5款）的传闻很多，由于不是官方确认消息，这里就不列出了。



“国外任黑”

1 为什么他们要在公布降价消息的半个月之后才开始正式降价？难道是为了让人们有时间来考虑是为了20个免费游戏花250美元买机器，还是等到降价之后再花170美元买机器？10款GBA游戏不对外人发售听起来不错，但是这些游戏他们不会在GBA上去玩啊？有多少想玩GBA游戏的人当年没买过GBA啊？

2 我觉得我的问题是我们大多数人都玩过这些FC游戏很多次了。我记得玩过《动物之森》，也玩过《气球大战》和《极限摩托》。现在再来就没意思了。GBA的游戏确实很不错，这个不用多说。但是我依然有两台GBA和两台DS，所以GBA游戏对我来说真的没什么大意义。

3 我从不愿意相信手机游戏可以替代掌机，但是现在的情况表明：如果DS的玩家没有跨越到3DS，如果他们停止买新的DS游戏，他们就是转向了手机游戏领域了，而且是很多人转向。比如说我，从来不会玩iOS的游戏太长时间，即使是素质很高的游戏。一部分原因是因为缺乏按键输入，主要原因是因为那数字超级巨大的软件数量。在这种环境下就算是要找一个值得一玩的游戏都很难。

4 3DS硬件和软件都跟DS的“完全”不同。围绕着3D做文章，但是人们不想要3D，他们会关掉3D玩游戏。好多游戏业界人士或者自认为很懂的人一口咬定3DS会流行起来。但很早就有现象说明任天堂再一次自顾自的开发3D游戏，而不是考虑玩家所认同的质量标准。他们再一次上演N64的悲剧，如果他们不从过去的错误中吸取经验，他们就活该失败。如果3DS并不是以3D为卖点，首发时再带一个优秀的2D马里奥游戏，那现在肯定是另一番景象。所以，我说任天堂是败给了他们自己的老观念，而不是那些掌上电脑。



我想说的是，至少在英国，3DS从发售当天开始就已经有商店远远低于建议零售价在销售了：

3月24日，3DS首发，建议零售价229英镑，各地零售价从175英镑到205英镑不等。

4月，HMV、Game、Gamestation等等卖场都以179.99英镑的价格销售，游戏也降到35英镑一款。

5月，3DS继续以180英镑价格销售，游戏降价到19.99英镑一款。

6月，Game publically卖场的店外宣传海报说3DS每台150英镑。

7月，任天堂宣布降价，大约150英镑。

所有这些都表明3DS从第一天开始就在“大幅降价”，一旦那些早期购买者都买到了，3DS再想卖出好成绩就难了。所以问题是，这次“官方”的降价能否真的促进3DS主机销量？如果任天堂把价格降到149.99英镑的心理价位以下也许会有效果，但也不会贡献太多的销量数据。近期新作推出的形势也不会有太大的变化。如果维基的数据正确，第一方制作的游戏看上去并不咋样：

8月《星际火狐64 3D》。

10月《超级口袋妖怪 乱战》（外传性质游戏，并不是真的口袋游戏）。

11月《纸片马里奥3D》《超级马里奥3D》。

12月《马里奥赛车7》。

2012年2月《马里奥和索尼克》。

所有这些都说明，直到12月份第一方游戏作品都不会发力。除非第三方出来一个杀手级的黑马游戏，接下来的4个月3DS都不会有什么像样的销售成绩。

“国内任黑”

1

3DS降价1W日元……这算是我有生以来第一次看到有主机发售不到半年就降价达到40%，本身销售不佳，外加PSV还没发售就造就的无形压力，任天堂踏出了所有分析家+玩家都能想象到的一步，哪怕这次降价揭示了任天堂的主机有多么暴利这一路人皆知的事实……PSV，GOOD JOB!

2

今天在3DS的eshop上买了一款游戏，500日元，玩了一下非常无聊；此外上面还有一堆FC、GB时代的冷饭作品，加起来总共也就20几款。感觉任天堂做eshop的方法有点问题，靠fans来撑、封闭、价高。这在app store面前根本没有竞争力。加上最近3DS降价，觉得这机器快完了。

3

按照以往的规律，主机首次降价时间一般在250天左右，其中最长的PS3力挺了340天，最短命的DC也坚持了216天，3DS则突破了这个下限，发卖166天后降价40%。冷静思考一下，虽然对首发入手的玩家来说伤害很大，但对主机普及来说也并非坏事，只是补偿措施太没诚意了，GBA和FC游戏……真把玩家当要饭的打发啊？

4

3DS的降价对于我们的卖家打击很大，我们手上还有很多3DS主机卖不掉，钱都投入了，让我们怎么卖啊，还剩一台日版的更卖不了，任天堂你太狠了。

5

3DS其实很棒的。裸眼3D称得上是划时代的东西。但是木有游戏啊游戏！好吧，就老任那尿性，肯定准备了一大批第一方大作在3DS上，只可惜亡羊补牢，为时已晚。我们当前所看到的3DS似乎并没有办法撑起它249.99的价格。尤其是跟PSVita一比……我类个去了就……人家Wi-Fi版首发还跟你一个价格……老任啊，压力啊压力！不管硬件、价格还是游戏阵容，索尼似乎都赢得不能再赢了。果然还是只能降低价格了……各个方面都无法与人匹敌的3DS不得不使用降价来提高自己的性价比。所以说，3DS这次降价，完全是因为索尼PSVita给了老任太大的压力啊……

关注游戏业界？应该听听这些声音！

业内说——他们有话要说

Modern Talking

TALK 01

“没有降低游戏体验的意图。本质上来说，《生化危机佣兵3D》是一个街机搏斗游戏的改进。你解开新角色，关卡和其他东西，然后就像街机一样保持了这些解开的要素。真的没有所谓的阻止玩家买二手的动机，也没有什么版权保护的秘密。当时对存档的设计很简单，就是想实现街机风格的玩法。”



——Capcom对《生化危机 佣兵3D》存档问题的解释，副总裁Christian Svensson表示以后不会再推出这种存档方式的游戏。



TALK 02

“对于任天堂和第三方游戏的立体视效果不同，确实有一些第三方游戏让我都觉得‘这3D效果太棒了！’作为一个曾经的开发者（给外面公司干活），我对给任天堂和非任天堂游戏划界限的做法感到不舒服，但是也必须承认有些游戏的3D立体视效果很好，有些就差点事。事实上不少消费者就是为了立体视效果买游戏，认识到这点后，就要想办法应对了。就拿任天堂游戏来说，我听说最初在立体视上也遇到了麻烦，效果并不理想。所以我就和畑野先生（任天堂本社的制作人）讨论，他是接触第三方合作伙伴的人，我们认为假如任天堂可以提供给第三方技术支持，我们就能做好。提供支持，可以让消费者满意，最终能够提升3DS的销量，所以我很乐意向着这个目标前进。”

——岩田聪透露，游戏厂商对3DS的立体视技术不够熟悉，甚至任天堂自己也遇到过麻烦。

“我们仔细考虑原因，必须承认3DS发售后的一段时间大作游戏跟不上。为了避免再犯这个错误，Wii U发售之前我们会仔细研究细节，比如哪些游戏适合首发，比之前都要仔细。”

——岩田聪对股东解释3DS首发不利和股价下跌的原因。其实大家都知道，游戏不给力嘛。

“虽然在日本不受欢迎，但是目前在西方国家，战争类的射击游戏特别流行。在那些市场有些射击游戏一年可以卖出上千万套，这是这类游戏的优势。不过假如游戏都变成这样，我个人很失望，当然我也不希望这类游戏消失。”

——岩田聪的意思是以后Wii U将有各类游戏，不缺西方玩家喜闻乐见的FPS。别忘了给3DS也来点射击游戏，再来个主视角的银河战士也行啊。

TALK 03

“对于游戏产业，我们一定支持小工作室，让他们尝试他们自己的创意。如果不这么做，不鼓励创新，游戏业就完了。PS Vita对开发者很合适，开发机也不贵，又有完全的触摸技术和AR游戏技术，很多东西都适合独立游戏。而且在网上（PSN）贩卖游戏也是一个好机会，可以让他们的程序被百万用户接触，从而挣钱。”

——任天堂和SCE都看到了小游戏的前途，只是SCE更积极一些，就看老大吉田修平的这番话能不能讨好独立游戏开发者了。话说PSP时代有无数自制游戏和程序，SCE就是看不见。如果他们提前重视，也不会让苹果像现在这么嚣张吧。

“PSP的游戏体验很接近PS2，这是我们非常高兴的地方，但是我们在界面上没有完全做好。举例来说，比如PSP没有右摇杆。这就是我们希望PS Vita实现的地方，以便提高核心掌机游戏的游戏玩法。仅仅在高质量的屏幕上实现漂亮的游戏画面是不够的。这就是我们花费大量时间改善设备的用户界面，比如增加触摸板、摄像头和体感设备的原因。”

——吉田修平忽悠说PS Vita的操作界面更好。其实这不就是一个过程么，肯定一代更比一代好。



TALK 04

“当然我们也希望销量曲线能够更好看，特别是和我们之前的硬件对比时，我们希望卖的更好。但是必须考虑游戏产业的整体现状，现在正是全球硬件销量的冷却期。我也认为我们很不幸，没能在3DS发售初期推出更强大的游戏阵容。但这不再是问题：新的在线功能和一系列高人气的游戏将在夏季推出。玩家期待的内容将会出现，所以不要担心。”

——任天堂宫本茂大师说3DS销量不好的原因是市场不景气+游戏不给力，和岩田聪老大保持一致的口风。



TALK 05

“好吧，我不关心游戏种类，也不管是什么平台的游戏，假如你开发含有虚拟物品的免费游戏，财政上就有钱途。你可以让很多人来免费试玩，然后一部分人就会购买虚拟物品，你就能挣钱。”

——诞生于我朝的“免费游戏+付费增值”模式被老外发扬光大，正在搞手机游戏的游戏业老人Trip Hawkins认为“游戏内购买”有钱途。



近期发售或活动推出的掌机类硬件！

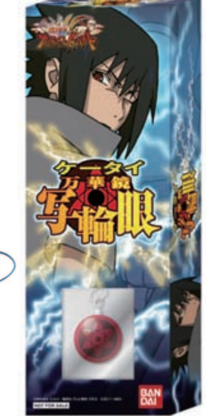
硬件&周边

厂商喜欢搞预约特典，就是游戏发售前预订的话，可以获得特殊的赠品。有些厂商在这个基础上继续发挥想象力，搞出了预约特典也要抽奖的方式。　　文/剑纹

火影忍者 疾风传 预约特典

预订今年10月20日发售的PSP游戏《火影忍者 疾风传：终极风暴世代》号称火影游戏的第10部作品，同时推出了这个预约特典“万华镜写轮眼”挂饰。有意思的是，这个挂件是2003年火影第一部游戏《火影忍者：木叶的忍者英雄们》的特典的复刻版。特典周边也能复刻？只能说NBGI很有才。





上市时间和价格

■10月20日　■5230日元（约合人民币433元）

《光辉同盟》PSP和iPhone外壳贴纸





PSP上的SRPG《光辉同盟》都玩过了吧？日本的专业游戏机外设厂商DEZAEGG趁热推出了多款《光辉同盟》主题的PSP外壳贴纸，既装饰了主机又保护了外壳。部分贴纸的设计需要配合专用的壁纸，让机器正面形成一个整体的画面。此外DEZAEGG还推出了该游戏主题的iPhone贴纸。贴纸这种外设国内玩家在图案上有更多的选择，而且还有很多厂家都支持DIY图案，所以这个我们不用羡慕日本人啦。

上市时间和价格

■近期发售　■1980日元（约合人民币164元）









固定栏目◆汇总近期最新的原装配件。组装太乱了，先不考虑

写真女友4GB记忆棒

定于9月29日发售的PSP恋爱冒险游戏《写真女友》将同时推出一款主题记忆棒。除了正面印有游戏封面中女主角头像部分的图案之外，本身白色的外壳也挺让人心动的。除了外表，内在当然也会跟普通产品不同。这款4G容量的记忆棒将内置《写真女友》的PSP系统主题，以及下载游戏新内容用的产品编号。售价是3280日元，相当于270人民币，这个价格够买索尼原装的8G棒了。

上市时间和价格

■9月29日　■3280日元（约合人民币270元）

最高科技的LP泳装人形

从今年11月开始，KONAMI将推出号称利用最新最高技术制作的Love Plus角色新泳装人形，每月推出一款：11月高嶺愛花，12月小早川凛子，明年1月姉ヶ崎寧々，价格都是6510日元。

此外KONAMI还针对日本不同地区发售了不同主题的Love Plus角色挂件，比如东京的妹抖装、宫城的七夕织女等等。

上市时间和价格

■11月上市　■6510日元（约合人民币542元）







优衣库+怪物猎人 第二批Tee+小猪挂件

优衣库的怪物猎人主题T恤推出第二批设计图案了，一共12种。这些图案涉及《怪物猎人携带版3rd》中的怪物、艾鲁猫、宠物猪以及游戏界面提示等等一系列主题，熟悉的人肯定感觉特别亲切。国内的优衣库也可以买到这些新的怪物猎人主题T恤，官方报价是99元一件。尺寸从XS到XL都有，素材100%纯棉，这些都跟日本是一样的。可惜的是国内优衣库店面貌似不送小猪挂件。





怪物猎人日记 艾鲁猫钥匙链和巨大猫

7月16日开始CAPCOM在日本各地举行一系列的《怪物猎人》主题活动，其中就包括《艾鲁村G》游戏的先行体验会。到达会场并试玩游戏的人还可以获得免费赠送的礼物——艾鲁钥匙串。除了造型可爱之外，其材料也是使用的反光材料，在夜间行走时可以反射车灯的光线，提示司机不要撞到你。但是一般不会有人故意把钥匙串挂在身后并且露出来吧？不管怎么样，免费的东西还是想要啊。另外，体验会现场还会有巨大的艾鲁猫玩偶出现，供玩家们合影留念。



上市时间和价格	
■7月16日	■会场免费赠送



怪物猎人日记 猫村G 超多特殊摆件

CAPCOM也针对日本各地区制作了一系列有地方特色的产品，包括小挂件和摆件，以及自动铅笔和圆珠笔。至于什么叫做“地方特色”，大家看图吧。

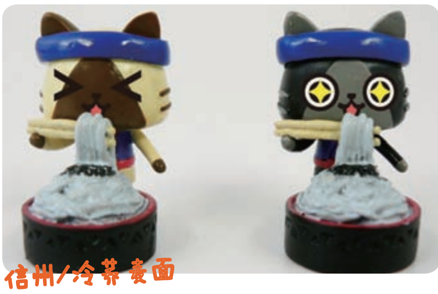
上市时间和价格

■7、8月上市　■630日元（约合人民币52元）

注：篇幅所限，挑选部分内容。


信州/白鉊


静冈/桔子


信州/冷荞麦面

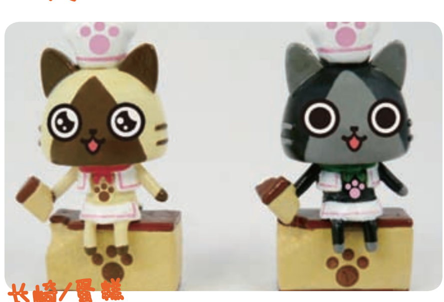


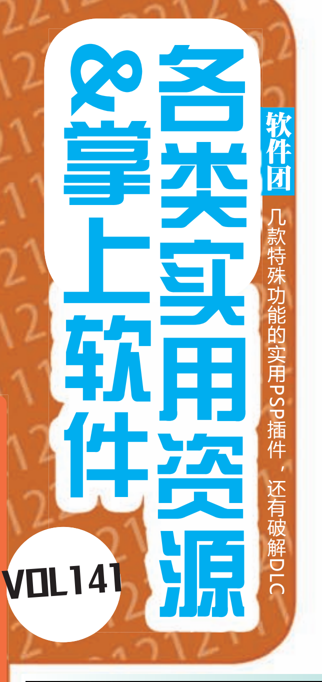
北海道/北方狐狸和薰衣草


信州/苹果

北海道/牛奶


名古屋/钱兽头瓦


长崎/蛋糕



软件团

几款特殊功能的实用PSP插件，还有破解DLC

自由暂停插件Freestop v1.3

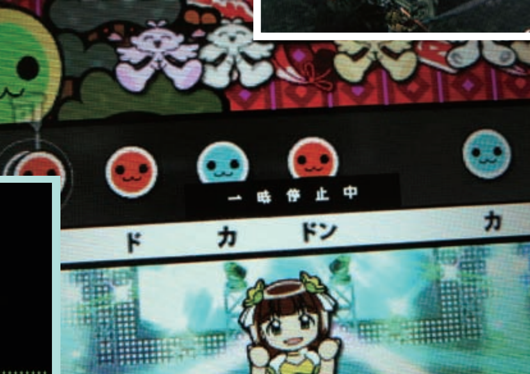
有些游戏在游戏进行中按Start键并不是暂停功能（或弹出菜单暂停），比如MHP3就只能弹出菜单，然后选择最后一项“暂停”才可以。这样似乎有点麻烦。赶上急事，可能来不及。

为了更方便的暂停游戏，有日本自制程序作者开发了这个FreeStop，功能是让所有PSP游戏在任意位置暂停，按X键继续。目前更新到v1.3版本，软件使用插件的方式，拷贝几个文件，设置一下即可。使用方面很简单，默认按键是L+R+↑（暂停），X（继续）。感兴趣的可以试试。

按键操作：

L+R+↑：暂停

X：继续



↑和其他插件使用方法一样，然后设置插件开启就OK了。具体使用方法就不用详细介绍了吧？！

MP3随意播放插件MP3PlayerPlugin v2.2

和上面的自由暂停有两个相似点。一，这个软件也是插件形式，功能是实现在游戏时，或在PSP主界面播放记忆棒内的mp3歌曲。二，同样出自日本自制程序作者之手。

需要注意的是，本软件的默认按键和上面的“自由暂停”有重合，就是L+R+↑这个操作按键在两个软件中都有，所以别忘了修改任意一个，避免按键造成的冲突。修改ini文件即可。

按键操作：

L+R+□：播放/暂停MP3

L+R+△：播放歌曲

L+R+○：更改播放顺序（按顺序，随机等）

L+R+←/→：上一首/下一首

L+R+↑/↓：音量加/音量减

L+R+Start：静音

L+R+音乐键：Hold

警告：编辑测试本软件在PSP3000上有死机现象，斟酌使用。

电源快捷键Power Controller v5.1.4

小编的PSP电源键有点失灵，有时候开关机要推好几次。最近没时间去修，找了一下还真有软件轻松解决这个问题。如果你有同类需要推荐一试。同样是插件，把pwrCtrl.prx文件拷入插件文件夹，然后在vsh.txt中加一行代码开启。使用方式是用组合键控制PSP的电源，比如按PS键+三角键是休眠，按PS键+圆圈键是关机。还有自动休眠和亮度调节等快捷键。当然默认的按键是可以更改的。

根据作者说明，本插件在PSP1000，PSP2000和PSP go上使用正常。

测试系统

PSP-1000 6.60ME-1.1
PSP-2000 6.39ME-9.3
PSP-Go　6.39LME-9.3 / 6.39PRO-B9beta

•这几个系统测试正常，其他系统没有测试。

•某些插件可能造成冲突，使本插件的功能失效。如果出现这种情况，可以尝试其他插件。

功能和默认按键

功能	默认按键
休眠	PS键+△键
自动休眠	PS键+X键
重启	PS键+□键
关机	PS键+○键
电量显示	PS键+屏幕键
Log显示	PS键+音量（+）
亮度	PS键+音量（-）

太鼓达人DLC破解方式

DLC就是下载内容，太鼓达人的DLC目前有6首歌曲，通过PSN日服下载后游戏中就额外增加了这些新歌。目前已经有破解方式，不用上PSN下载了。破解方式也很简单，跟着教程1分钟搞定！

1，将压缩包（光盘中附带）解压缩可得到一个NPJH50426文件夹，和一个nploader.prx文件。

2，将NPJH50426整个拷贝到PSP记忆棒的PSP/GAME中。

3，将nploader.prx文件拷贝到PSP插件文件夹中，也就是PSP/ seplugins中，然后在插件设置文件game.txt（也在PSP/ seplugins中，如果没有自己新建一个）中增加一行代码：ms0:/seplugins/nploader.prx 1

4，将《太鼓达人DX》的ISO文件改名为NPJH50426。

收工！进入游戏就可以看到新增加的6首DLC歌曲了。



DLC的6首歌曲：

渚のアンドロメダ
エンジェル ドリーム
Ring a Ding Dong
名探偵コナン メイン・テーマ
ガツガツ！！
パステル ドリーム

飞蓬草初音之家之旅

3D图片制作初涉



3DS发售已经有近半年时间了，虽然刚上市就赶上日本地震，销量不尽人意，但裸眼3D效果所带来的视觉冲击还是令不少铁杆任饭乖乖买账。

3DS虽好，可还是有一部分人对裸眼3D有一种可望而不可及的感觉吧？本次任务，飞蓬草就来为大家解开裸眼3D的神秘面纱，告诉大家裸眼3D其实并不神秘。（剑纹：本次任务……拜托，这不是狩猎营地。）

！注：本文图片均可用斗鸡眼法观看。光盘中也有收录MPO文件供大家在3DS中使用。

刚刚放下手中的重弩，来到猎人公会，一个新的狩猎地点赫然出现在了我的面前：初音之家。“初音之家？那是什么……”我自言自语道。“算了，就当旅游了，去看看吧。”

“おはよ，私リ初音ミク（早上好，我是初音未来）。”一个葱绿色头发的少女赫然出现在我的眼前。“日语？我不会啊……”“呵！逗你的，你就是那个接任务的猎人吧？”

还好，她会说中文。不然我可要直接宣告失败了……

“算了，咱直接进入主题吧。本公主有好多的照片，可惜，全是平面的，这怎么能显示出本公主的气质呢？所以，你的任务就是把他们变成3D照片！在3DS上播放。挺清楚没？”

额…原来她是个傲娇啊……

既然来了，我只能继续任务。“可能大概也许八成我估计应该差不多没问题吧……”

“我就知道，工会肯定会派人帮我的。ありがとう（谢谢）！”“又来日文，我真的听不明白……”

还好还好，咱有神器Photoshop弩，以及工会特批的狩猎手册和剥取刀。这些问题应该很容易。

这次任务，一共有3个目标：图片存储、伪3D图、以及真3D图的制作。下面我来一一完成。

一、图片存储方式

初音小姐提出的第一个要求，就是让照片在3DS上播放。

这个容易：只需要将图片放入3DS的SD卡中DCIM中的任意一个文件夹，并按照它的命名方式改好文件名（例：HNI_1049）就行了。分辨率要求，据测试1920*1080的也可以播放，不出意外3DS对图片的分辨率没有要求。但建议图片均存为400*240（3DS的上屏分辨率）或640*480（3DS摄像头拍照片的分辨率），格式为JPG（普通图片）或者MPO（3D图片）两种。（图1）



（图1）

二、伪3D图片制作

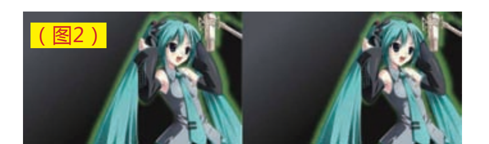
第二个步骤是制作一张伪3D图片（说白了就是入屏效果的普通图）。没问题，狩猎手册上说

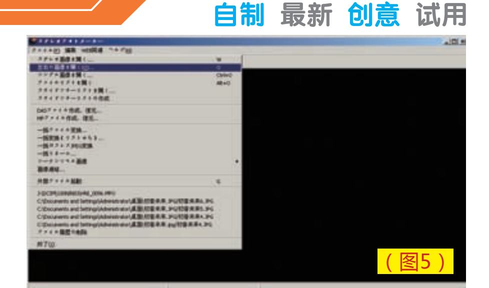
的很详细。这个也难不倒我。

小知识1：3DS的裸眼3D成像原理是令左右眼看到的图片不同，然后在人脑中自行成像从而达到看到3D效果（就像现实中我们左右眼看到的东西左右眼会略微偏移一样）。

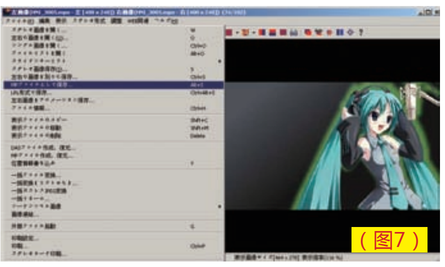
打开PS，首先将原图片保存为“图左”（左眼图像，下同），双击背景（图3），将其变为图层0并向右移动，使其出现位移差（图4），另存为“图右”（右眼图像，下同）。然后把“图左”的右边部分剪切掉相同的大小，即为（图4）左侧无图部分的大小，再次保存。两张图拼合后的效果可观看（图2）初音右侧头发及左侧背景部分）。这样，左右眼的图像就做好了，注意不要弄反。

然后打开stphmkr.exe软件（PG光盘中有本软件），选择第一个下拉菜单中的第二项，分别打开左右眼图像（图5）出现（图6）效果。然后继续点击第一个下拉菜单，选择第八项（图7）进行保存。最后，导入SD卡，如步骤（一）。一张伪3D图就这样诞生了。


（图2）


（图5）

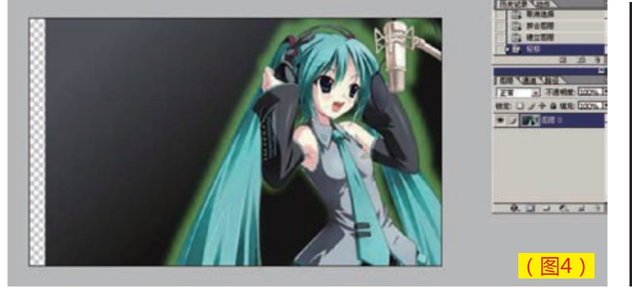

（图6）


（图7）


（图3）

←将要处理的图片切右侧，作为立体图的左图。

↓将要处理的图片切左侧，作为立体图的右图。


（图4）

本章小结

把一张图制作成左右两张图像，左图的左侧多一些，右图的右侧多一些，按左右的顺序拼合为一张后，由于出现了偏移，就可以看到假3D效果了。

三、真3D图做法

如果仅仅是教大家做伪3D图，那么初音小姐恐怕就不会让公会召集上位猎人来帮忙了。“你把我的照片改成真3D图，不然就算你任务失败！”她又提出了一个更加过分的要求。这货果然是个傲娇啊......越来越过分了。这可难倒了飞蓬草我了。怎么办...怎么办呢......算了，再翻翻狩猎手册吧。

小知识2：正如刚才所说：3DS的3D成像原理是将两张极为相似，却又有略微不同的图片同时通过左右眼看，并在大脑中成像的（这一点与斗鸡眼法看3D图片十分相似）。3DS照相机也是用了这个道理。用两个相距不是很远的摄像头同时拍照，进而模拟人眼看现实景物一样，照出两张上述图片的。

有了狩猎手册的知识，我已经大致明白了什么样的图片才可以做出真3D。可新的问题又出现了，初音小姐的照片只是一张平面图，而且她又不可能再回到相同的地点，摆出相同的姿势照相。怎样才能获右眼图片呢？

注：3DS图片浏览器在3D开关关闭的情况下默认显示左眼图片。包括在照普通相片时，也是左边摄像头工作。故本文所用左眼图片均默认为原始图片。

沉思了一会，我又拿出了我的PS，开始进行一项精密的研究——乾坤大挪移。

初音提供的第二张照片，很萌啊（其实这是笔者最喜欢的一张，无限花痴ing......）。使用stphmkr软件，按照步骤（二）作出效果，发现果然依旧是伪3D。（如图8）

注：包括下面提供的方法，如果用在3D建模的游戏图片中，效果应该更好，而且也不需要这么多的图层（毕竟本来就有3D感嘛）。但为了凸显本草技术，本篇文章用的均为2D改3D（众编：吐......）。

我灵机一动，用PS的钢笔工具（也可以用套索工具）将图中所有雪花抠成一个个的小图层，并把它们分别放回原来的位置。然后，为了方便，我将其分成了两个序列以及两个图层（从上到下依次：第一个序列放杂七杂八的，第二个放所有的雪花，第三个是人物，第四个是背景）。（如图9）

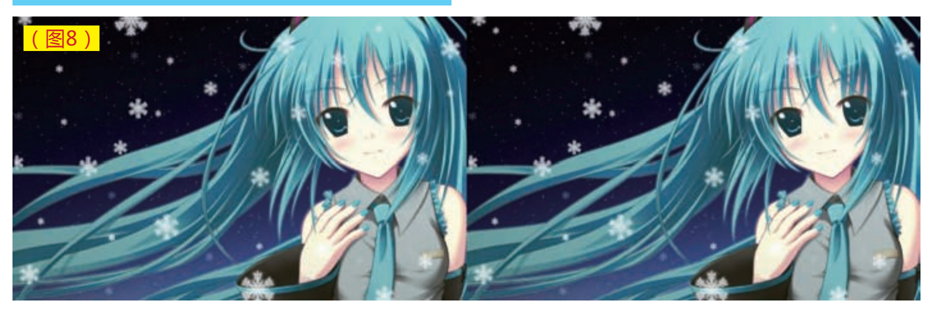
在移动雪花后，可能会出现空白部分，我们可以先将背景图层的所有空白部分用仿制图章工具涂满。然后，就要进行“乾坤大挪移”了。



（图9）

注：建议在进行完上述步骤后再将图像存储为左眼图像，避免可能因此图和原图略为差别致使3D图像制作失败。

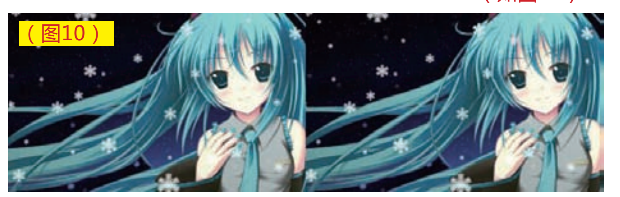
经过笔者测试，右眼图像和左眼图像相比，向左移动的图像为出屏，向右移动的图像为入屏。在这里有个容易理解的办法：在脑海中想象一个三维坐标轴，右图像每向右移动一格即为向


（图8）

内凹陷一格；反之，向左移动则是向外凸出（还涉及到一个参考系的问题，这里就不多做叙述了）。经过一系列移动，终于成功！我们的雪花都可以在天上飘着了！当然，这只是第一步。

小知识3：现实中看到物体时，所看到的远近物体在双眼中的位移是不同的。同理，如果图片中的东西位移不同，即可作出分层的3D图片。

下面移动单独的雪花位置，由于制作方法相同，在这里就不多做说明了。简单的说，就是刚才是将整组的雪花一起移动，然后改为分别移动每个雪花。比如有的移动距离为3，有的移动距离为5，就会出现分层效果。这个会涉及到一个正负值的问题，可以参考数学数轴概念。（与数轴相反，这里默认以左移动，即出屏为正。）（如图10）


（图10）

本章小结

用Photoshop手动将不同层的雪花进行偏移处理，以达到3D效果。

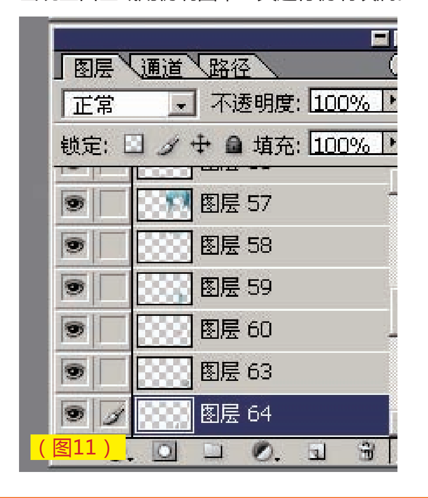
四、真3D图片中人物处理

看着漫天飞舞的雪花，初音小姐不禁会心一笑。“呵……你还真有两下子。不过，我还有一个问题，要是我想让照片中的我也变成3D的呢？”（貌似这个不是任务啊……算了，就当奖励任务吧）

“这个……”将雪花变为3D，是将他们全部抠下来然后进行位移，那么人呢？

小知识4：其实图片中很多东西都可以不将其看作是一个整体，只需把它们全都看成一个个像素点即可。

继续使用PS，将初音大卸八块（表误会……卸的是图）。胳膊、手、头发、甚至是每一缕发丝我都将其拆分成了若干图层（如图11），并对所有出现空白区域用仿制图章工具进行仿制填满。



（图11）

注：这里可根据所需图片的真3D效果好坏来适当调整图层的数量。

图层分好后，继续回想那个三维坐标轴，对每个图层分别进行处理。这个过程一定要提前构思，分好前后层，并且一定要尊重原图。在图层位移结束后，检查是否有下层的图像覆盖在上层的上面，对其进行前移或后移图层的处理。

大功告成，我将图片呈给了初音。她惊奇的张大了嘴巴。“这你都能做出来？你真是天才！”经过了一天说长也长，说短也短的初音之家之旅，我踏上了回结云村的路。不知道以后，还有没有机会再来了……（好吧，我坦白，Miku是我的梦中情人…自重ing…）

本章小结

处理人物3D效果，注意尊重原图的前后方位，以实现比较真实的立体感。

总结

又到了写任务报告的时间了。本次的重点是：真3D图片。

真3D图像做法：分离图层——进行左眼图像保存——构思空间图像——进行图层位置调整——3DS（斗鸡眼法）进行效果测试——修改——完成

好了，任务完成。剑纹哥，上任务奖励！（剑纹：稿费……等我心情好再说吧。某草：啊？！那你是不是以后心情在也好不了了？剑纹：……）。

留个QQ：315971858。有不明白的地方可以随时问本草。加时注明：掌机迷。（不然拒绝概不负责哦。）

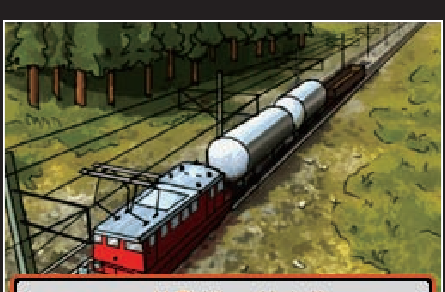
汉化生活

最新掌机游戏汉化情报，
讲述汉化者自己的故事

注：资料条内时间为汉化版发布日期

救援使者

●NDS ●5月28日 ●Deutsch临时有爱汉化小组





——发布文——

大家好，xunyi又在汉化贴里和大家见面了（被某X马拖出去了……）。这次由我们Deutsch临时有爱汉化小组（暂定）为大家带来一款益智类策略游戏《救援使者》的汉化。

首先说下为什么发布全文本汉化吧。其实文本第二天翻译君就扫完了（膜拜……），但我过于低估了这游戏，双字节unicode nftr字库恩看起来真美好，没想到它全部的系统文字竟然采用了图片格式，而且图片也就算了，还压缩。结果虽然最后是找到了图片，但是解读压缩算法可就没这么容易了。有什么BUG的话直接论坛PM我或跟贴回复都可以。那么本次汉化就告一段落吧。

如果大家知道了德语游戏也可以被汉化，有更多的人来关注德语游戏的话，本次汉化的目的也就达到了。

学园天堂 再来一碗

●PSP ●6月26日 ●扑家&翼の夢合作汉化



——发布文——

天天：终于发布了，大家辛苦辛苦，我耐你们。BL神马的，最美了，最爱和希了。于是这次发现了一个新萌物，就是七条君啊。七条君乃好有爱有木有！ 玩游戏的大家一定不能错过七条线哦！当然其他路线也好萌的。于是最后希望大家玩的愉快。

gaott：在2F之后跑这种纯文字的BL坑感觉真心舒爽啊，果然我还是更爱BL么……虽然启太各种少女（喂喂，但是不可否认剧情还是很美好的呀），特别推荐女王线的小剧场，各种温馨，各种美好，星星月亮神马的。最后，最怨念的是没有肉神马的好寂寞（你奏凯）。

锡蓝：俺对播洒社这种连阉割都不用的清水全年龄向，感到只有呼唤张天师来结果我一途了。在看了学园2的发布平台和等级限制后，更感绝望。我说播洒社，您不会是要从良吧？请每一位看到此贴的姑娘，都来帮俺祈祷——播洒社不要从此清汤寡水啊。言归正传，谈谈学园FD再来一碗，大推七条麻将君和理事长和希，一个知情识趣地微腹黑忠犬，一个深情款款、情深意重的竹马温文君，启太你有福啊。俺爱麻将和鬼畜中岛的暗战，以下呈上节选，我被戳HHP了，权当搏众位姑娘一笑吧。

中岛：“你也尽快忘了那个无聊戒指的事吧。”

中岛：“有那种闲工夫操心戒指的事，还不如来学生会帮忙。”

启太：“中岛……”

中岛：“本来你盲目地迷信那种无稽之谈，就

已经够蠢了。”

启太：“但……”

中岛：“一直和那种迷恋邪门歪道的家伙混作对，连你的脑子也会出问题的。”

嗯嗯，迷恋歪门邪道的家伙，荡漾地笑。最后，在翼梦五周年生日之际照例许个小小心愿，播洒社不要-从-良-，继续鲜肉与佳作同丰登。

killuatan：第一次滴润色贡献给了学园。偶、红叶酱以及兰酱，作为中文你伤不起三人组……表示你们不玩偶们做鬼也不会放过你们滴！【你这是恐吓啊！坟蛋】

深夜与红叶酱以及草儿奋斗出来滴文本……请大家用有爱滴角度去看他们，虽然……这是全年龄向【喂】。推荐路线——女王线！！！【还不是因为你自己润滴】我相信女王那美好滴形象和美好滴性子一定会让大家更喜欢女王滴。【不喜欢也不准说（喂）】最后滴最后，偶支持七条X女王这个CP【你这个打广告滴快奏凯】。

粉丝：在翼梦参与过两次汉化，上次是PSP的学园天堂，然后就是这次再来一碗。之前在学园天堂PSP的最后一测时，家里突然出事了，电话响个不停，最后我没能按时完成测试，给汉化组添了麻烦（自个面壁）。所以谢谢天天把我拉回来测再来一碗，弥补了我当时的遗憾。现在总算是圆满了。可能因为测试的原因，我难得有耐心把前作全通了，所以在这一作中无论跑哪条线都让我很享受。大家也去跑一下萌呆呆的海野老师和文静的画家嘛！虽然不是热门角色，但也是甜蜜蜜的很治愈啊。

PS：中岛果然很讨厌，讨厌死了哼！

月落晨曦：这次学园翻了国王的部分，虽然这条线是国王攻的路线，但是每当中岛出现的时候，特别是国王和中岛在学生会室斗嘴的时候，我都感到国王有被推倒的危机啊。于是喜欢中岛X国王的童鞋请在这条线里尽情的脑补吧（喂）。最后祝翼梦五周年生日快乐，恭喜学园再来一碗顺利发布，撒花！

dotf：庆贺顺产！这次的主题是围绕上环跟取环来展开的（有雾）。

C子：庆贺发布，参加了两次学园天堂的测试，可以说对这款游戏也是有感情了。2测没法参加给天天添了麻烦，真的很过意不去。想想接下来的期末考试和补习……望天。强烈推荐七条线啊，七条我现在才爱上你真是对不起！七条说那些个咒语的时候萌死了搞死了有木有！姑娘们一定要去玩哦。

若见兰：在坑坑不息的时候跳了进来，但是因为没有做掌机的经验貌似给大家添了不少麻烦（跪）。再来一碗里最大的收获是，我和K酱成为了火星文二人组（红叶酱其实也是，不过她为了这个坑还住院了，祝她早日康复！）

说一下游戏本身吧。1.小剧场萌得要死。2.全年龄神马的，最讨厌了！3.主角你就是个遭千人怨万人恨的啊……总而言之，再来一碗还是甜蜜蜜的后日谈，在繁忙苦逼的生活之余轻松一下的清凉小品，请大家细细品尝。

果苡：第一次担任润色所参与的坑，想凌晨与亲爱滴“战友们”（阿蓝大人，K酱，红叶酱）一起纠结句子时，真的是各种抓破头皮，各种苦逼难以言喻。不过，等真正发布时却感慨万千。这部游戏终于可以发布了。万岁、万岁、万万岁！

这部游戏真是甜蜜再甜蜜啊！启太那纠结的乙女心，xx戒指那不切实的传闻，种种不幸的遭遇。到最后，云开月明滴美好大结局。都值得好好游戏哦。不过，全年龄神马滴真是太杯具了！

PS，感谢阿蓝大人对an的各种扶持，各种帮助，各种教诲。能够一直在大人滴相伴下参与汉化真是太好了。

大神传 小小太阳

●NDS ●7月1日 ●ACG汉化组



——发布文——

ACG汉化组不知不觉就已经三周年了，三年的时间，八十几个汉化作品，每一个都凝聚着所有ACG人的心血和努力。从今天开始将掀起一个为期

两个月的汉化高潮，以回报大家这三年来对汉化组的支持。

这个坑依稀记得大概是去年十月份开的，想想也快一年了。其实一直也没有什么太大的问题，就不知道怎么就拖啊拖啊拖啊的。于是决定当机立断，7月1日连发第一个游戏就发小大神，于是在压力面前这个项目终于提速，一个又一个的问题暴露出来，也一个又一个地解决掉。在此感谢巴士DS和3DS频道编辑砂糖解决了字库死机的问题，美工帆加班加点地导图，还有河马一波三折的破解努力。终于今天，完成了。由于某些原因，游戏的一部分图片还没有找到。不过不妨碍正常游戏。

沙迦3 时空的霸者

●NDS ●7月8日 ●ACG汉化组



——发布文——

ACG汉化组三周年连发的第二个汉化游戏。做这个游戏的起因是因为在6月的时候本人想找一个游戏破解练练手，再加上当年也非常喜欢这个游戏，因此就开坑了。由于本人技术不佳，因此其实也没出上什么力，基本都是在其他人的协助之下完成的，非常感谢他们。在此首先感谢河马做了字库，看着效果还挺拔群且舒服的。还有丁一等人给力的翻译，帆和风雨叶落辛苦地导图改图，awa2004和泪叔在技术上的支持，EW最后的最后救场，雪中送炭。非常感谢。

勇者斗恶龙怪兽篇Joker2专家版

●NDS ●7月15日 ●ACG汉化组

——发布文——

ACG汉化组三周年连发的第三个汉化游戏。虽然有前作汉化的基础，但因为这段时间原本负责DQMJ2破解的Joyce一直没有档期，所以迟迟没有



开坑。最后awa2004扛起破解大旗，在Joyce的帮助下终于顺利完成了破解工作，接下来就是在前作文本的基础上修改这一作新加的内容。话说新加的内容还是挺多的，无论是剧情还是怪兽以及技能等等都追加了很多，所以工程量还是有点出乎意料。感谢数学分析、EASY WORLD、布丁公主、小葵等人的努力，也希望大家继续支持我们。

触摸侦探 小沢里奈

●NDS ●7月21日 ●ACG汉化组



——发布文——

这是个很老的游戏，甚至DS上的续作都已经出了很久了。在破解雨原的建议下开了这个坑，于是认认真真地玩了一下，真心地觉得这是个很好的游戏，可能它不像一些RPG大作那么有名，那么大，不过真的是一个能让人会心一笑的游戏。另外这周之后，DS的汉化发布可能就要稍告一段落了，相信大家都在等的几个游戏还没看到，于是都很失望加骂街吧。在这里我只想说，该来的迟早会来，也许比你预想的还要更快一些。所以淡定地等吧，趁现在可以把前面几个汉化，外加这个游戏好好地消化

吸收一下吧。这真的是个好游戏，红豆泥。

四叶草圣石之路

●NDS ●7月28日 ●ACG汉化组



——发布文——

大家好，xunyi又在汉化贴里和大家见面了。（第N次被某X马pia飞）这次为大家带来的依旧是一款德语休闲益智类游戏《四叶草：圣石之路》的汉化。

老规矩先说下汉化的事情吧（严肃状）（众：怎么每次都这样啊！）。这游戏本来是我在6月底时开的一个坑，但是由于翻译君的消失而且我也各种忙，于是只是弄了张测试图导出全部文本后就彻底搁置了。前天各种无聊中无意打开了文件夹，于是汉化再开……所以前天就算是正式开坑时间了吧……由于文本早导出来了，体积也小200K+吧，本人就扛起了翻译的大旗，一天时间消灭完全部文本。昨天早上导入测试发现规则的那部分文本有问题，又各种检查……原来是控制符出错，总之忙的腰酸背疼腿抽筋，于是中午把图片丢给安仔后下午果断游泳去啦。(我才不会告诉你只要游10米我就会沉下去然后还真的腿抽筋了)晚上回来安仔把图片搞定咯，各种美，谢安仔。

虽然这次的汉化条件比起上次的救援使者来要好的多，图片未压缩很容易就找到了。但是这个小按钮可是让我抓狂了好久，任凭我怎么找也找不到，可怜我的debug跟踪水平又太差……最后观察的结果是这图被压缩到其他地方去了……反正也只是在教程里出现意思为“继续”大家无视它吧（拖）！

其他地方我测试到的包括图片都已汉化完毕，字库再次发挥手绘本事补完了几个字，有什么BUG请回帖指出哦~

然后来说说这游戏本身。说Keltis肯定没人知道这是什么游戏，但是如果说08年德国年度游戏奖大家肯定就……还是不知道……囧

好吧，嗯，这游戏的名字Keltis并无具体含义，乃一生造词，所以我在翻译时考虑过是否要音译为凯尔提斯，但最后还是按其封面翻成了四叶草（但是德语中四叶草的真正说法是Kleeblatt，大家不要被误导哦）。玩法的话还请大家点击游戏里的教程学习下吧，不是很难，游戏性还挺高的，确实是个好游戏，BGM我也各种喜欢，翻文本时就开着听了。那么本次德语汉化Projekt-Zwei就算完成了吧，还是希望大家更多的来关注德语游戏，关注德语汉化。

无头骑士异闻录

●NDS ●7月30日 ●ACG汉化组

——发布文——

首先说说这个游戏，纯粹是我为了赛尔堤（美雪姐）而汉化的，也是当时在家里蹲着没事做的时候着手汉化的，但是因为后来硬盘烧了，导致文本资料都几乎丢失了，所以汉化时间比较长，汉化名单现在也是找不到了，而一些文本问题也是经过了神哥辛苦进行了大量的修正，在这里我不得不很愤怒很愤怒的对游戏汉化一位润色进行批评，他在复制文本的时候竟然把文本内的偏移码一同复制了，而我之前已经千叮咛万嘱咐过，偏移码与文本内特殊符号千万别动，但这位仁兄还是给完全复制了，“懒”就这么一个字能形容他了。结果神哥每晚每晚就在修正文本，要是硬盘没烧，我一定会搞个啥批斗大会痛骂一顿。于是这同时是在下汉化的最后一个游戏了，神哥也说以后不会搞psp游戏，本汉化为摊手不管版，我们不会做任何补丁修改了，游戏为纯FANS向，有爱的同学可以玩玩，最后对所有参加汉化的同学说一声辛苦。最后p.s一下，《勇敢的故事》这个rpg的汉化正式喊停，原因只有一个，汉化好的文本全部随我的硬盘见耶稣了。抱歉等了好久的玩家了，也感谢大家的支持。



NEW GAME CROSS REVIEW

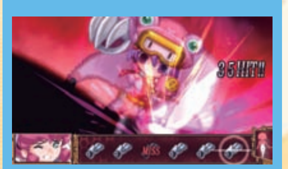
Pocket Gamers

掌机迷编辑

近期游戏点评

女皇之门 螺旋混沌

（クイーンズゲイト スパイラルカオス）



PSP ●NBGI ●SRPG ●2011.7.28 ●1人

战国BASARA 编年史英雄

（戦国BASARA クロニクルヒーローズ）



PSP ●CAPCOM ●ACT ●2011.7.21 ●1–4人

硬核



正在玩《乐高哈利波特》

重温《哈利波特》小说（目前进度是《凤凰社》，卢娜要出场了），所以顺便找来NDS上的LEGO系列玩。Fans向游戏就要趁着新鲜劲赶紧玩。

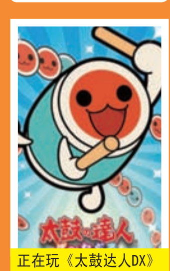
女皇之门 螺旋混沌：7

前作因为工口内容深受人们喜爱，本作继续拓展这种模式。除了系统更完善之外，还加入了大量新的角色。NBGI甚至搞定了SNK和SAMMY，从他们的格斗游戏作品中找来一堆人气女角色，当然还有自家的格斗游戏角色，搞得好像机器人大战一样的穿越剧情。游戏难度不高，不过想要爆衣还是要动动脑子的。

战国BASARA 编年史英雄：5

不喜欢无双系列游戏的我却很喜欢“香蕉”系列，家用机上的1、2、3都玩过。特别是3代，各个角色特点越来越显著。但是PSP上的“香蕉”系列完全是另外一回事。《编年史英雄》加入了一些3代的要素，比如角色关卡等，但内在的东西还是PSP上的那一套。所谓“空中战”也只不过是噱头，没什么可玩的。

Akatsuki



正在玩《太鼓达人DX》

一直都很苦手节奏类音乐游戏，但是又对太鼓情有独钟。最近一直在练习困难难度的8星，而鬼难度简直就是噩梦。至今无法完整地按出三个连续半拍的可怜娃……

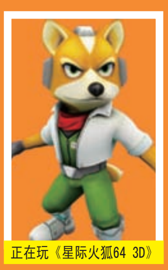
女皇之门 螺旋混沌：7

不是H游戏，真的H的话应该也不会让发售，大家都说是工口游戏，所以不要让别人抓到你玩这个。系统跟前作区别不是很大，玩过的人很容易就能上手。所谓的SSS系统不错，其实就是选择喜欢的角色上场，这种在其他SRPG中应该很常见的系统在本系列前作中是没有，所以对本作来说是个大进化。

战国BASARA 编年史英雄：6

这个《编年史英雄》因为加入家康和三成，让我以为会跟家用机上的3代很像，结果还是PSP系列作品的老样子。3代其他的新角色也没有加入，让人兴趣大减。系统方面也没什么新意。听声优的演出算是可以一提的优点，但是各个角色在战场上跟完全不搭调的台词造成的违和感极大。CAPCOM根本就没有认真的做。

剑纹



正在玩《星际火狐64 3D》

由于个人有爱，游戏刚出我就买了，本想顺便做个攻略，玩了几遍之后想想算了。这游戏做文字攻略根本没什么意义，做视频攻略很有价值，可惜目前没有好的录像设备。希望在3DS增刊实现吧！

女皇之门 螺旋混沌：7

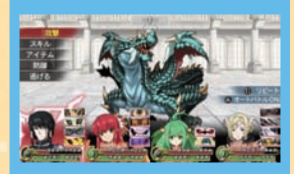
近年来日本游戏业不景气，厂商之间的合作比较频繁。这次几大游戏商用众多美女做SRPG爆衣游戏。没错，本作还是个玩爆衣的YY类擦边球游戏。虽然是系列的第二作，但系统并不是很好，难度也不太平衡。游戏有47话和众多女角色，但只有3个BOSS可以打，很容易疲劳。二周目和前作类似，钱、武器、等级、好感之类的全部不继承……

战国BASARA 编年史英雄：5

可以把本作理解为一代的加强版。游戏增加了一些新角色（据说总数超过30个），几个新模式和空中战斗的新系统等。不过游戏玩法并不是大家喜闻乐见的无双割草，还是乱斗类型，所以类似动漫题材，只有你已经熟悉了“战国Basara”，才会喜欢本作吧。另外，虽然本作泥轰游戏杂志老大fami通给了33分的高分，但咱天朝掌机小刊并不认同。

解放之刃 雷克斯

（アンチェインブレイズ レクス）



PSP ●FuRyu ●2011.7.14 ●RPG ●1人

8

第一人称视角的迷宫探索型RPG，让人想起《世界树迷宫》系列。不同的是，本作的游戏角色像传统RPG一样是固定设定好的。敌人很强，所以刚开始遭遇时会有点困难。不过在熟悉了战法之后，大量的战斗多少有点重复的感觉，要自己想办法用不同的方法攻击来发掘乐趣。人物升级培养系统值得研究。

8

看来《巫术》《世界树迷宫》类型的RPG游戏在日本还是有市场的，这次FuRyu公司找来植松伸夫作曲，一大堆名插画家和名声优演绎游戏中的各角色，看得出是下了本钱。战斗系统跟《巫术》不同，但是形式上看起来很像。游戏难度很高，愿意深入研究系统的人才能从中获得乐趣。否则的话还是算了吧。

8

别看是迷宫类型的回合制RPG游戏，本作的外表可不是灰暗的美式地牢风格，游戏中有流畅的过场动画，有战斗人物的特写表演，情节中还有语音演出。人设和音乐都很华丽，具有强烈的日式动漫风格。系统有个出彩的“自由解放”，可以让敌人成为伙伴协助战斗，操作也比较有趣。另外本作还有3DS版，除了3D效果，和PSP版基本没有区别。

太鼓达人 携带版DX

（太鼓の達人ぽ~たぶるDX）



PSP ●NBGI ●2011.7.14 ●MUG ●1–4人

6

只给6分是因为没什么新鲜的东西。当然，你也可以说太鼓系列的系统已经比较完善了，除了不停地换歌换谱面，已经没必要改什么。新人也可以用这作入门，高手们只要看看新的曲目列表即可决定是否继续玩这一作。最后有一个初音的曲子，高难度下谱面极其变态，已经不是考验节奏感而是按键速度了。

7

PSP上的太鼓游戏一直以来都是很受欢迎的，本作继续保持水准。NBGI的原创曲目很多，J-POP和动画歌曲较少，难道是为了省钱？另外NBGI是比较喜欢做DLC来卖钱的公司，这个DX要下载曲目的话要150日元一首，在日本引起了不少人的不满。不过如果玩破解的话，对ISO党来说倒也无所谓。

7

PSP版的DLC很方便，增加歌曲的方法让游戏有了新的惊喜（花钱买DLC就要看有没有爱了）。本作和系列的前作没什么区别，本作也没有从系统方面下功夫，就是忠实的敲打太鼓进行游戏，甚至不如以前的NDS版花样多。由于按键操作非常便捷，个人感觉本作的难度设定并不好，简单和普通都太简单，而困难难度有的歌曲又太难。

诺拉和时间工房 雾之森的魔女

（ノーラと刻の工房 霧の森の魔女）



NDS ●Atlus ●2011.7.21 ●RPG ●1人

8

结合《世界树迷宫》以及《XX的工作室》系列两部作品风格的游戏，同样是个中毒性很高的游戏。与炼金术不同，导刻术需要考虑的是各种物体在不同时期是什么形态，这也算给之前炼金为主的工作室系列带来了一点新的系统。道具收集整理方面的一些细节不是很完善。战斗是传统的回合制，总体难度不高。

8

2Gb卡带容量，所以包含了动画、语音等等大容量内容。画面看起来也很舒服，《世界树迷宫》风格的人设超可爱。导刻术跟炼金术一样让人上瘾，自己的家和庭院还可以随意变更摆设和造型，自由度较高。最大的缺点是道具列表不能归类显示，东西一多的话找起来非常烦人。游戏有二周目不过貌似意义不是很大。

9

NDS末期的休闲类给力大作。游戏画面充满了萌点，对话的配音也是厂商着力的地方。游戏故事讲的是主角小萝莉来到某个讨厌巫女的村子，被认为是巫女。为了洗脱巫女的罪名，她开始接任务，收集素材，用巫术（导刻术）帮助村民，证明自己不是巫女……Atlus把本作定义为工匠RPG游戏，有点意思。

罗特里克博士和忘却的骑士团

（ドクターロートレックと忘却の騎士団）



3DS ●KONAMI ●2011.7.7 ●PUZ ●1人

6

作为游戏主打要素的谜题过于简单，大量的动画加入，也冲淡游戏部分的分量。毕竟大家买一张游戏卡是想“玩”而不是“看”的。日本声优我不太熟，听说本作请来的都是名人。但不知道是不是先录的音后配的动画，感觉都像是在念稿子，让人无法融入故事中去，还不如不听。而光看文字的话，日文又是一大障碍。

7

都说像雷顿教授一样玩解密，不过因为动作要素的加入，躲警察的时候多少有点鲁邦三世的意思。谜题的难度可以让大部分玩家通关。就游戏玩法来说，一套流程下来玩法挺多，但是不同的任务之间，套路都差不多的设置。感觉游戏的重心都放在了故事和动画上，可惜目前3DS要玩到汉化游戏还不现实。

7

解谜游戏达人口袋玩上本作后大呼神作，兴高采烈的接下了攻略任务。不久后就大呼坑爹……按照她的说法，本作动作成分占了很大一部分，擅长解谜游戏但不擅长动作游戏的人就郁闷了，玩起来很累，尤其是口袋这种“手残而且胆子超小的，警察在那溜达我吓得冷汗直流啊”。而以我的标准，感觉这游戏的任务套路单调了一些。

塞尔达传说 时之笛3D

（ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D）



3DS ●Nintendo ●2011.6.16 ●ARPG ●1人

9

被尊称为史上最完美的动作RPG游戏，这次的3DS复刻版名望所归，没有玷污这个称号。系统方面不必不说，解谜和关卡设计都很完美，让人不敢相信这是十几年前的设计。而游戏画面更是华丽到爆，3D海拉尔大陆让人感动。美中不足的是3D立体视效果虽然很“拔群”，但视角优化不太好，稍微晃动就会出现重影，所以不能开太高。

10

本作是个好游戏。如果玩过N64版，比较流畅的通关一遍大概需要20～30小时。看攻略还能快点。如果是新手自己摸索，每天玩1、2个小时，大概没个一两个月是通不了的。这还不算难度非常高的里模式和收集要素。容易让人忽略的地方是体感的改进，比如弹弓、弓箭等道具的操作。3D立体视的效果很棒，可以感受立体的海拉尔大陆了。

10

目前3DS最值得玩的游戏，画面、音乐、玩法、故事……所有关于游戏的细节都很完美。除非你本身就不喜欢这类游戏，否则我敢说没什么可挑剔的地方。塞尔达系列的世界观很迷人，本作又是林克刚踏上江湖的故事，对培养玩家成为塞尔达饭很有帮助。另外，收集要素非常多，还有里模式。如果你是第一次玩，又不看攻略，玩上几个月没压力。

星际火狐64 3D

（Star Fox 64 3D）

3DS ●Nintendo ●2011.7.14 ●STG ●1–4人

7

各方面都不错的一个复刻，尤其是对3D立体视的优化，即便玩家晃动3DS主机，也不会看到其他游戏容易出现的重影。可见任天堂和开发组在本作的3D技术上下了功夫，期待以后的游戏大量应用。比较遗憾的是游戏模式很少，通关模式中的3DS和N64模式并没有什么区别，而联机模式居然没有Wifi，也很让人遗憾。

8

狐狸的NPC伙伴非常弱，基本只是充当啦啦队的角色，和关卡设计的需要（比如第一关进入瀑布道路的条件是保住伙伴F不死）。画面相当华丽，3D效果景深感到位，能时刻感受到子弹从眼前飞过，敌机从后方突然出现的魄力。除了“3D宇宙”的体验，另一个噱头是体感操作，完全用晃动来控制飞机，不过很难玩就是了。

9

当前少有的硬派打飞机游戏。硬派是指操作不复杂，但能玩出花样；关卡属于复古风格（本来就是老游戏嘛），像魂斗罗一样只能前进不能后退，到达指定地点进行BOSS大战。除了开飞机，还有潜艇和坦克可以操作，重新制作的场景也很美。有人担心流程短，其实分支路线很多，玩上20个小时问题不大。当然关卡类的打飞机游戏不可能太长，一遍遍向着无伤通关努力吧。

ACT　SCE　发售日期未定

逃脱计划

这是在本届德国电玩展上首次向世人展示的游戏。在充满艳丽逼真游戏画面的时代，《逃脱计划》这个动作解谜游戏以其黑白基调的画面一下子把很多人的眼球吸住了，就像当年Limbo一样。其实这类游戏在独立游戏界有很多，只不过本作是SCE做宣传，所以关注的人多一些。SCE经常做一些有创意的游戏（比如《无限回廊》），再加上利用PS Vita的新操作方法，《逃脱计划》应该会很有意思。





←画面符合"简约但不简单"的风格。玩法则是动作类解谜，瘦子LIL可以用气体将自己充气飞起，胖子LAARG具有撞击能力。





可惜现在官方只有一段演示视频，所以很多内容都只能靠猜。比如操作，看起来两个主要人物Laarg和Lil是自主行动的，你只能通过改变环境中的物体或其他方式来引导它们，而不是直接操纵它们，这样游戏的难度可能会比较大。两个角色有不同的特点，胖子Laarg可以坐穿地板，小人Lil可以充气飞起等等。场景各个角落都布满了机关，一不小心就会死。也难怪它们两个想不惜一切代价从这里逃走。

AAVG　SCE　发售日期未定

神秘海域 黄金深渊

PS Vita头号大作的亮相和操作演示都在E3上完成了，所以德国科隆游戏展上新的演示片段主要讲述的是游戏的故事。

故事发生的时间比PS3上的第一作还要早，但那时的Drake就已经是冒险家了。他在寻找大量埋藏的黄金的过程中，遇到了Chase和Dante，三人合作寻宝。Chase应该是本作的女主角吧（除非Elena中途杀出来），而Dante就是阴险的反派，预告片中直接透露了Dante的反叛。这三人的关系跟PS3上的2代十分相似，而游戏的场景则跟1代很相似。



年轻的德瑞克的冒险故事，对PS3版进行补充

↓为了寻找宝藏，德瑞克（Drake）踏上了冒险的路程。



↑这枚精美的金色圆盘是某种意义上的地图，还是开启宝藏的道具呢？

依然是丰富的故事和对话 仿佛电影一般的表演方式

和美女的“双人”玩法 不断攻克各种机关障碍

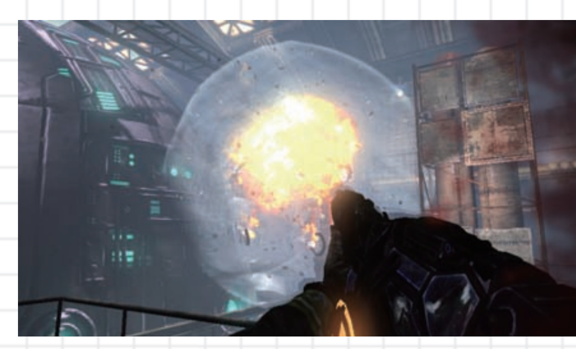


FPS　SCE　发售日期未定

抵抗 燃烧的天空

《抵抗 燃烧的天空》在发布会上进行了游戏演示，故事的时间背景被安排在PS3原作1代和2代之间，主角是一名消防队员。

PSVita的双摇杆使得FPS游戏玩起来就跟家用机差不多，左摇杆移动，右摇杆瞄准，这是最标准的操作方式，有经验的可以迅速上手。有意思的是也没把触摸屏忘掉。试玩版中捡起消防斧，这时候你可以按R键攻击，而屏幕右边也会出现一个虚拟的按键。当你手上拿着其他武器的时候，只要按一下这个虚拟按键就能直接挥动斧头。另外直接在触摸屏上点选锁定敌人然后发射跟踪弹，或者直接点击屏幕向任何位置发射枪榴弹和手榴弹，这都是很有趣的利用触摸屏的玩法，同时又解决了PSVita缺少L2、R2键的问题。





←↑掌机游戏的光影效果达到了新的高度，让人极度期待PS Vita的画面和操作表现。



抵抗外星势力 将其彻底赶走

近期3DS游戏发售情况一览

3DS现在都嚷嚷着没好游戏，其实值得一玩的还是有不少，就看大家以什么心态来来看待，以及钱包鼓不鼓了。尝试一下11月12月的第一方大作出来之前，多到国内各种二手游戏市场逛逛也许会有不错的收获。

罗特列克博士和忘却骑士团

动画+冒险的大作

从什么时候开始，NDS上那个喜欢解谜的英国绅士开始流行，在掌机游戏中穿插大量2D动画也变得十分正常。只是这类游戏似乎总是解谜游戏，而且总是欧洲背景。《罗特列克博士和忘却的骑士团》同样是博士与小助手的组合，背景由英国变成法国。但是这个罗特列克博士是位探险家，他的任务不是帮人解开各种谜题，而是去探险，去搜刮宝物。当然，这个过程中就会有大量谜题出现了。冒险风格加RPG要素加上大量谜题，KONAMI利用这个游戏在3DS上探路。

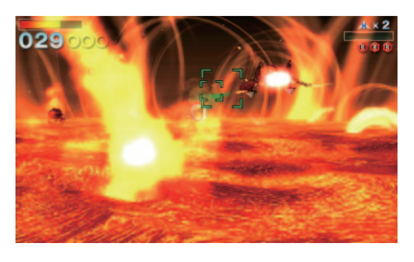


↑冒险游戏，你需要操作博士本人行动。

星际火狐64 3D

又一经典再现

除非没完没了的复刻，好游戏多年后复刻一次总是受欢迎的。《星际火狐64》也是当年射击游戏中的里程碑，这次的3DS版很值得玩。只是不支持互联网对战有些不爽。



←根据条件走不同的路线，进入不同的关卡是本作的乐趣之一。

超级口袋妖怪 乱战

延期8月11日发售

这是一个游戏发售时间有多么不稳定的好例子。请注意这款游戏最新的情况是延期到8月11日发售，配合日版3DS的降价一起发售。截稿前游戏已经到手，内容只能下期见了。



←战斗战斗战斗，强调实时战斗的游戏，玩法感觉焕然一新。

7月 **本月关注：** 罗特列克博士和忘却骑士团、星际火狐64 3D、超级口袋妖怪 乱战

日期	中文名	原名	厂商	类型
7日	罗特列克博士和忘却骑士团	ドクターロートレックと忘却の騎士団	KONAMI	PUZ
7日	剑与魔法与学园3D	剣と魔法と学園モノ。3D	Acquire	RPG
14日	星际火狐64 3D（日）	Star Fox 64 3D	Nintendo	STG
14日	超级黑巴斯 3D魂	Super Black Bass: 3D Fight	Starfish SD	SPG
14日	解放之刃 ReXX	UnchainBlades ReXX	FuRyu	RPG
19日	上海3D方块(美版)	Mahjong Cub3d	Atlus	PUZ
19日	费舍曼教授巡回 大巴斯公开赛	Professional Fisherman's Tour: Big Bass Open	UFO Interactive	SPG
21日	仙魔大战汉熟霸王三位动乱战创纪	ビックリマン漢熟覇王 三位動乱戦創紀	Nippon Ichi Software	ACT
26日	吃豆人与大蜜蜂（美）	Pac-Man & Galaga Dimensions	NBGI	ACT
26日	超级口袋妖怪 乱战（日）	Super Pokemon Scramble	Nintendo	ACT

迷惑馆 随音而流

声音才是主要的

小游戏集合要么很弱，要么就极富创意。CAPCOM的这个就很有创意。一般说掌机游戏想要认真的听游戏中的音乐、音效，光凭掌机上的小喇叭是不够的，你需要一副好的耳机。CAPCOM的这个游戏是以声音为主要内容，很多地方如果不带耳机不光是错过美妙的声音的问题，恐怕连通关都会有问题了。说起通关，很多要用到麦克风的小游戏都要求你说日语，不知道语音识别是否真的需要精确到说出标准的日语才行，如果真是那样，不会日语的话也无法通关了。



↑恐怖风格的小游戏有很多，戴上耳机时候吓人效果更加明显，胆小的人注意。

恶魔幸存者 极限突破

SRPG的3D复刻

Atlus的第一个3DS游戏就是这个了，当然这只对于美版主机成立。（日版第一个Atlus游戏是《麻将方块3D》。）这也是个复刻，DS上的原作已经有2年半的历史。复刻的性质可能会让不少人望而却步，特别是要买日版游戏的玩家，新加的内容是否值400多块？特别是当3D屏大部分时间只是显示一些数据表格的时候。真想看看最终的游戏效果。



↑很显然这种人物属性数据表格做成3D也没意思，不知道游戏还将如何运用3D屏。

压缩空间

PSP上的另类解密

这是另一个游戏发售时间不稳定的好例子。《压缩空间》在我们表格制作完后被SEGA延期发售，所以请注意9月6日并不是正确的发售日，预计要到明年才会发售。延期原因不是因为游戏没做好，而是SEGA质疑3DS的装机量，觉得马上发售游戏销量成绩不会好。没关系，这也是一款复刻作品，大家可以先找PSP版本的《压缩空间》来试玩一下。



↑空间由3D变成2D带来的各种视觉谜题，这种动作PUZ游戏最近也是很流行的。

8月　本月关注： 迷惑馆 随音而流

日期	中文名	原名	厂商	类型
4日	迷惑馆 随音而流	謎惑館　音の間に間に	CAPCOM	MUG
8日	惊奇魔法绘笔	びっくり!とびだす!魔法のペン	Global A	ETC
23日	恶魔幸存者 极限突破（美）	Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked	Atlus	RPG
25日	双眼锻炼右脑 3D速读术	両目で右脳を鍛える 3D速読術	MileStone	ETC
30日	大脚卡车	Bigfoot	Zoo Games	RAC

9月　本月关注： 恶魔幸存者 极限突破、压缩空间

日期	中文名	原名	厂商	类型
1日	恶魔幸存者 极限突破（日）	デビルサバイバー オーバークロック	Atlus	RPG
6日	压缩空间（美）	CRUSH3D	SEGA	PUZ
8日	压缩空间（日）	ナイトメアパズル クラッシュ3D	SEGA	PUZ

由简单的元素组成

像素之旅

Bit.Trip，这是一个系列游戏的名称，一共有6个合起来就成了这个合集Saga。这些游戏都是一些简单的以像素风格制作的小游戏，很难说3D屏幕会给这种画面带来什么震撼的效果。如果你有iPhone之类的设备，可以试试iOS上的Bit.Trip Beat，这是其中一款游戏，看过之后你就知道这个合集大概是什么意思了。Wii上也通过Wiiware的方式发售过全部六款游戏，有兴趣有条件也可以去找找。很奇怪他们没有在DS上推出这个游戏，DS的装机量绝对比3DS强啊。总之买卡之前请考虑清楚，貌似以后也有希望单个游戏分开在3DSware发售。

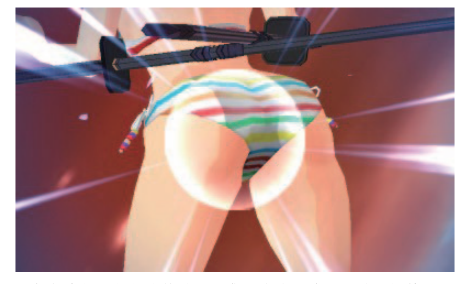


↑个性的画面，再加上浓郁电子风格的背景音乐。这类游戏其实很吸引眼球。不过这个玩法只是“乒乓球”。

爆衣乳摇哪个你不想要

闪乱神乐 少女们的真影

スケベ！变態！打算买这个游戏的人，记住不要在你们父母面前玩，不要在女友面前玩（除非她要求你和你一起玩）。爆衣类的游戏日本已经很多了，不在乎多这一个。任天堂的主机上出现这种游戏倒是比较少见。清版类动作游戏加衣服质量差劲的爆乳少女，这种组合是受PSP版《一骑当千》的启发吗？


↑打起来挺流畅挺爽快的，收集要素也很多，这种臀摇特写画面更是卖点……

超越WE3DS吧

FIFA足球12

足球游戏的玩家看样子主要还是集中在PC和家用机上，之前3DS上的WE2011貌似并未引起太大的话题，不知道这个FIFA12会有怎样的表现。EA自己是充满了信心，说这将是3DS上最好的足球游戏（目前为止）。据说3DS版本的FIFA12只支持本地联机，这一点很多玩家都无法接受，等着看实际销量吧。



↑5 vs 5的街头足球模式，巴西的贫民窟、巴黎的街道……这是确定有3D效果的模式。

9月 **本月关注：** 像素之旅、闪乱神乐 少女们的真影、FIFA足球12

日期	中文名	原名	厂商	类型
9日	星际火狐（美）	Star Fox 64 3D	Nintendo	STG
13日	游乐场3D	Arcade 3D	UFO Interactive	ETC
13日	气球泡泡2	Balloon Pop 2	UFO Interactive	ACT
13日	像素之旅	Bit.Trip Saga	Aksys Games	ETC
13日	大脸赛车 照片终点	Face Racers: Photo Finish	Majesco	RAC
13日	弹球名人堂 威廉收藏版	Pinball Hall of Fame: The Williams Collection	Crave	PUZ
22日	青蛙过河3D	フロッガー3D	KONAMI	ACT
22日	闪乱神乐少女们的真影	閃乱カグラ -少女達の真影-	MMV	ACT
27日	FIFA足球12	FIFA Soccer 12	EA	SPG
27日	小龙斯派罗大冒险	Skylanders: Spyro's Adventure	Activision	ACT
30日	胜利十一人2012（美）	Pro Evolution Soccer 2012	KONAMI	SPG

近期NDS游戏发售情况一览

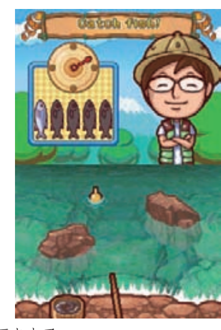
看起来NDS依然有不少游戏可以玩，推荐的这些游戏哪一个都不会比智能手机上的游戏差。对一些人来说3DS大作来临之前也许不用着急换机器。不过3DS这次降价幅度很大，有机会就买了吧，反正也可以在上面玩NDS游戏。

野营妈妈+爸爸

妈妈您辛苦了

妈妈带着爸爸和儿子、女儿再战DS啦。之前的“妈妈”系列游戏已经有6款之多。除了做饭，妈妈还能做手工、整理花园、带孩子。这一次则是全家出动到野外露营。我到现在也不能相信这种小游戏居然能有如此高的人气，也许正是简单的操作让人乐在其中。游戏这种几乎完全仰赖于触摸屏、麦克风的操作，很显然也适合Wii、iOS系统主机等设备，所以在这些机器上也能玩到妈妈系列。这个野营游戏的操作更加丰富，小游戏更多，目前并没有iOS版，不过也快了吧。但是玩《厨房妈妈》系列的最佳选择，还是NDS版。





↑至少不用总想着“做”点东西出来了。

噗哟噗哟 20周年纪念

20周年快乐

一个系列能够持续20年真是件不容易办到的事，特别是人气一直不减。《噗哟噗哟》想要玩得好其实很难，只会简单的消除而不会有意识的制造COMBO机会的话，把电脑难度调高就玩不下去了。这款最新作包含了大量玩法，值得一试。



恶魔幸存者2

我才是正统续作

喜欢本系列的玩家不用羡慕3DS，那只是复刻版，这才是真正的续作。游戏素质有保证，喜欢前作的人没有理由不继续这部作品。前几个月还在说NDS上恐怕已经不会有什么好游戏了，结果我错了。这个不仅是好游戏，还是好SRPG。





7月　本月关注：野营妈妈+爸爸、噗哟噗哟 20周年纪念、恶魔幸存者2

日期	中文名	原名	厂商	类型
1日	ATV极限全地形车世界	ATV XTreme World	Maximum Family Games	RAC
12日	哈利波特和死亡圣器 第二部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 2	Acquire	RPG
14日	野营妈妈+爸爸	Camping Mama + Papa	Office Create	PUZ
14日	心之可可隆	ココロノココロン	NBGI	ACT
14日	噗哟噗哟 20周年纪念	ぷよぷよ!! Puyopuyo 20th anniversary	SEGA	PUZ
19日	美国队长 超级士兵	Captain America: Super Soldier	SEGA	ACT
19日	蓝精灵	The Smurfs	Ubisoft	AVG
21日	诺拉和时间工房 雾之森魔女	ノーラと刻の工房 霧の森の魔女	Atlus	RPG
28日	恶魔幸存者2	Devil Survivor 2	Atlus	RPG

假面骑士

脑内响起日式特摄音乐

3DS有美少女爆衣，NDS有假面骑士砍怪，大家都是清版过关ACT。当然假面骑士们不会那么清凉，一身的盔甲包得严严实实的。记得小时候这种日本特摄片只看过《恐龙特级克塞号》，什么《假面骑士》《奥特曼》之类的都没看过，拍片的套路上应该是差不多的吧。说实话NDS的清版ACT并不是很期待，特别是NBGI的游戏。打击感方面不做什么幻想了，当然如果你喜欢《假面骑士》的片子，又是收集狂人，玩起来应该会有意思。几乎所有的假面超人都出现了，而且都有不同的必杀技，尽情的砍杀吧。





↑这是4个游戏画面，可不是NDS的上下屏。效果还可以。

口袋妖怪卡片游戏教学DS

说明书的新发展方向

这个游戏的有趣之处在于——卡带本身并不是主要的，主要内容是卡片。等于是你买一套真实的卡片游戏，发现里面的“说明书”是NDS游戏形式的卡带。不过在国内肯定不会有多少人会去买一套口袋妖怪卡片，而NDS卡带中的游戏本身除了规则说明，只有简单的对CPU模式，算是一种实习训练吧。





光之美少女 旋律收藏集

女性玩家注目！

和《厨房妈妈》一样的小游戏玩法，又有类似《应援团》系统的小游戏，简单的操作、色彩超艳丽的画面，再加上大量的服装更换，给少女们设计的游戏就是这样的了。当然男同学也可以玩，不会有人笑话你的。噗~我忍不住了，哈哈哈哈哈哈哈。（一口气念完JK罗琳的7本著作）。





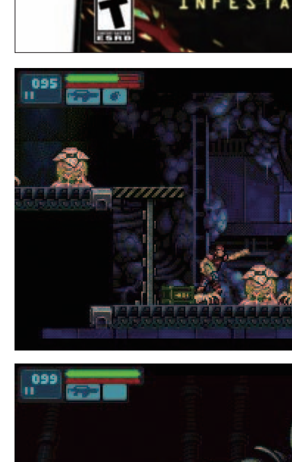
8月 本月关注： 假面骑士、口袋妖怪卡片游戏教学DS、光之美少女 旋律收藏集

日期	中文名	原名	厂商	类型
2日	飞哥与小弗 超时空之谜	Phineas and Ferb: Across the 2nd Dimension	Disney	AAVG
2日	芝麻街	Sesame Street: Ready, Set, Grover!	Warner Bros	ETC
4日	闪闪护士的故事	ピカピカナース物語	Nippon Columbia	AVG
4日	假面骑士	オール仮面ライダー ライダージェネレーション	NBGI	ACT
5日	口袋妖怪卡片游戏教学DS	ポケモンカードゲームあそびかたDS	Nintendo	ETC
9日	非常小特务4	Spy Kids: All the Time in the World	Majesco	ACT
16日	少年小岛冒险	Junior Island Adventure	Maximum Family Games	PUZ
16日	少年神秘任务	Junior Mystery Quest	Maximum Family Games	AVG
16日	少年神秘故事	Junior Mystery Stories	Maximum Family Games	PUZ
25日	苍黑之楔 绯色的欠片3 DS	蒼黒の楔 緋色の欠片3 DS	Idea Factory	AVG
25日	光之美少女 旋律收藏集	スイートプリキュア♪メロディコレクション	NBGI	MUG

异形 感染

SEGA请再努力一些

《异形》是当年经典的科幻恐怖片，当SEGA几年前拿到异形系列游戏的开发权之后，只在家用机上发行了《异形大战铁血战士》，制作公司Rebellion尽了全力，但人们评价并不是很高。DS上的这个《异形 感染》是2D游戏，画面风格非常复古，有点《魂斗罗》的意思。玩法上借鉴了《银河战士》探索地图的系统。说真的这个系统已经成为掌机2D游戏的救世主了，任何有机会沾边的游戏都会做成那个样子，而人们依然为之疯狂。希望《异形 感染》能够运用好那种形式，设计出优秀的地图，让探索的过程乐趣加倍。

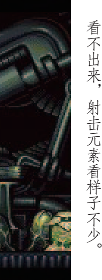




←采用射击+探索的经典方式，用2D方式来制作显然有很多可以参考的例子。上屏为游戏画面，下屏切换武器、换人，选择道具和菜单，游戏方式太经典了。


←游戏舞台貌似外星母巢，也可能是出事的外太空飞船或太空站之类的地方。




←貌似孵化器的地方，游戏解密要素看不出来，射击元素看样子不少。

8月	本月关注：假面骑士、口袋妖怪卡片游戏教学DS、光之美少女 旋律收藏集			
30日	1001 触摸游戏	1001 Touch Games	Jack of All Games	ETC
30日	素食世界	Veggy World	Jack of All Games	ACT

9月	本月关注：异形 感染			
6日	异形 感染	Aliens: Infestation	SEGA	ACT
6日	儿童国际象棋	thinkSmart: Chess for Kids	Mentor Interactive	TAB
7日	ATV X-Treme世界挑战赛	ATV X-Treme World Challenge	Maximum Family Games	RAC
7日	国际象棋进击	Chess Attack	Mentor Interactive	TAB
13日	尼克卡通大联盟棒球	Nicktoons MLB	2K Games	SPG
13日	马达加斯加企鹅 气泡博士归来	Penguins of Madagascar: Dr. Blowhole Returns	THQ	ACT
13日	马达加斯加企鹅 气泡博士再次归来	The Penguins of Madagascar: Dr Blowhole Returns - Again!	THQ	ACT

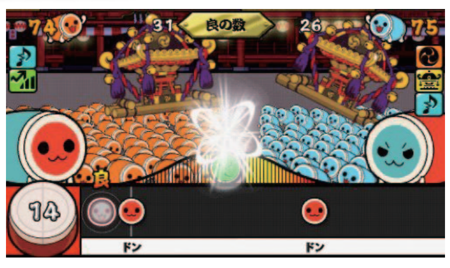
近期PSP游戏发售情况一览

PSV还没有出来，所以SONY的掌机依然以PSP为主，似乎还没有减速的势头。最近发售的游戏数量是三台主机中最多的，而且还完全没有提到各种文字AVG——喜欢这种游戏的别着急卖掉你的PSP，还能持续很长一段时间。

太鼓达人携带版DX

连点达人快来

按键技术不行的人，用PSP玩这种音乐游戏简直是自虐。虽说太鼓还是用敲击的比较好，但PSP上的《太鼓达人》依然人气很高。最新版DX加入了怪物猎人、初音等等NBGI公司以外的游戏音乐，果然还是要敲熟悉的曲子才有意思啊。强烈推荐“初音ミクの激唱（里）”这首曲子，就算你能完美的捕捉到每一个鼓点的时机，正确的敲击，估计最后也会双手抽筋。有人甚至用“弹幕”来形容这首曲子的谱面。音乐游戏能够让人联想到射击游戏，也真是不简单了。推荐大家都试试最高鬼难度。



↑全国争霸模式是对战的形式出现，面对BOSS角色的时候会有不少有趣的事发生。

战国BASARA 编年史英雄

PSP版行不行啊

有时候觉得游戏命名方式是不是太相似了，“编年史”、“英雄”这些都是无双啊BANANA啊之类的游戏资料片名称中最喜欢用的词，这一次CAPCOM干脆一起用了。有机会就试试看吧。



←新加入的对战模式，图里的打斗四个人还挺符合游戏的情节设定。

J联盟创造职业俱乐部！7 EURO PLUS

欧冠联赛我来了

对这个系列不是很了解，SEGA在这个游戏上拥有不错的口碑，《Fami通》也给出了33分的金殿堂分数，相信素质不会差，对欧洲联赛感兴趣的球迷别错过。虽然我不信评分。



←脸部贴图做得很不错，很多都采自真人的脸，非常逼真。

7月 本月关注： 太鼓达人携带版DX、战国BASARA 编年史英雄

日期	中文名	日文名	厂商	类型
14日	太鼓达人携带版DX	太鼓の達人ぽ～たぶるDX	NBGI	MUG
21日	二世之约 回忆的前方	二世の契り 想い出の先へ	Idea Factory	AVG
21日	战国BASARA 编年史英雄	戦国BASARA クロニクルヒーローズ	CAPCOM	ACT
28日	薄樱鬼 黎明录 携带版	薄桜鬼 黎明録 ポータブル	Idea Factory	AVG
28日	日常（宇宙人）	日常（宇宙人）	Kadokawa Shoten	AVG
28日	女王之门 螺旋混沌	Queen's Gate: Spiral Chaos	NBGI	SRPG
28日	死神和少女	死神と少女	Takuyo	AVG

8月 本月关注： J联盟创造职业俱乐部！7 EURO PLUS、怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G、梦幻骑士4 Over Reloaded、黑岩射手

日期	中文名	日文名	厂商	类型
4日	冬宫III 暗黑使徒与太阳宫殿	エルミナージュⅢ ～暗黒の使徒と太陽の宮殿～	Starfish SD	RPG
4日	银星将棋携带版 风云龙虎雷传	銀星将棋ポータブル 風雲龍虎雷伝	SilverStar	TAB
4日	J联盟创造职业俱乐部！7 EURO PLUS	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！7 EURO PLUS	SEGA	SLG

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G

喵喵喵，喵喵喵

真没想到这个系列还能像MH原作一样出类似于资料片的G，也许卖萌的角色设计和众多的收集要素确实吸引了大批MH或非MH玩家吧。新作加入大量新的艾鲁猫角色，很多新的地点、怪物之类的。还可以跟MHP3的存档联动，获得雷狼龙的装备。游戏已于8月10日发售，现在官网上已经有了不少内容，还有专门的手机网站做倒计时钟以及以艾鲁村G的角色做出的颜文字。可惜只有iOS、安卓之类的主流手机系统带的浏览器才能登陆这个手机网站，真不明白为什么这么做。算了，还是直接玩游戏吧。



↑与时俱进，现在的怪物猎人游戏怎能少得了温泉。艾鲁村的温泉热闹不少。

梦幻骑士4 Over Reloaded

我都要忘了漆原智志了

似乎是受“梦幻模拟战”这个译名的影响，グローランサー(GROW LANSER)也被翻译成了“梦幻骑士”。两个游戏系列相同之处印象最深的莫过于漆原智志所做的人设，实在太相似了，不知道的人还以为是同一个游戏。不过两者系统上就不是一回事了。本作是2003年推出的PS2《梦幻骑士4》的PSP重制版。

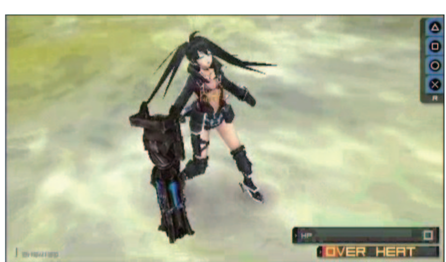


↑漆原智志人设的特点是女性能露的都露，这张图里的服装就显得太正式了。

黑岩射手

射啊~~~~

《最后的约定的故事》之后同社推出的JRPG计划的第2弹，背负JRPG崛起重任，说起来这只是一种宣传手段而已，动漫改编题材加上小厂开发制作，再加上现在已经是PSP的末期，《黑岩射手》这款游戏很难起到什么促进JRPG发展的作用。从官方的演示来看，这的确是一部打起来很炫的游戏，希望到时候游戏系统一样经得起考验。



↑少女和兵器，以这些要素为主题材的漫画太多了，看来少年们就喜欢这个。

8月 **本月关注：** J联盟创造职业俱乐部！7 EURO PLUS、怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G、梦幻骑士4 Over Reloaded、黑岩射手

日期	中文名	原名	厂商	类型
4日	信长之野望苍天录威力加强版	信長の野望・蒼天録 with パワーアップキット	KOEI TECMO	SLG
4日	美食猎人 美食生存战	トリコ グルメサバイバル！	NBGI	RPG
4日	勇者30秒	勇者30 SECOND	MMV	ARPG
10日	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村G	CAPCOM	AVG
11日	歌之王子殿下 重制版	うたの☆プリンスさまっ♪Repeat	Broccoli	AVG
18日	失忆症	Amnesia	Idea Factory	AVG
18日	文明开化 葵座异闻录	文明開華 葵座異聞録	FuRyu	AVG
18日	梦幻骑士4 Over Reloaded	グローランサーIV オーバーリローデッド	Atlus	RPG
25日	黑岩射手	ブラックロックシューター THE GAME	Image Epoch	ACT
25日	无头骑士异闻录 3way standoff	デュラララ!! 3way standoff -alley -	ASCII Media Works	ACT
25日	快盗天使双胞胎时间与世界的迷宫	快盗天使ツイン エンジェル ～時とセカイの迷宮～	Alchemist	AVG

机动战士高达 新基联的野望

准备好征服了吗？

已经忘了上次玩《基连的野望》是什么时候，虽然高达什么的当时还不太明白，但是《大战略》式玩法很吸引人。《新基连的野望》中可以扮演机师，这就像是操作少数几个角色的SRPG一样。也可以扮演司令官，率领舰队等大规模的部队进行战斗，这显然就比机师的责任重大许多。最后一个也是最难的，就是扮演统帅，你是联邦或者吉翁军队的老大，要管理军事人事开发生产等等各种项目。三个模式，三种感觉，你可以根据自己的水平来玩，当然最后一定要玩一下统帅模式，否则就不算玩过《基连的野望》系列。



↑机体的数据，机师的数据，这类游戏只要看着这些数据就令人兴奋。

真三国无双6特别版

联机一起砍瓜切菜

《真三国无双6》年初在高清机上推出的正统续作，很难想象PS3上的游戏往PSP上移植，图像方面会有怎样的戏剧效果，但估计真正的无双迷们并不在乎这一点。PSP的2人联机合作故事模式以及最多4人的联机很有吸引力，也是掌机最直接的优点，和基友联机的乐趣不是简单的加法。如果你有PS3版的存档，还可以直接解锁武将。



↑3个吕布？快来人告诉我到底发生了什么？我看东西都是3个3个的！！

尸体派对 影之书

可能会引起部分人的不适

一度声称“不可能”移植到游戏机上的PC同人游戏《尸体派对》最后还是移植到了PSP上，而且反响还不错。也许这个《影之书》不会有前作那样的效果，因为这次变成了文字AVG，虽然也有一些探索成分，但移动光标在画面上“找茬”的形式一点都不爽快。另外，这种游戏在没有汉化之前，不懂日文真的没法玩。



↑剧情似乎跟原作有着十分紧密的联系，而且有新的角色加入，对本作的世界观进行完善。

8月	本月关注：机动战士高达 新吉翁的野望、真三国无双6特别版			
25日	机动战士高达 新吉翁的野望	機動戦士ガンダム 新ギレンの野望	NBGI	SLG
25日	萌萌大战争现代版+	萌え萌え大戦争げんだいばーん+	System Soft	SLG
25日	真三国无双6特别版	真・三國無双6 Special	KOEI TECMO	ACT
25日	侦探部 侦探与幽灵与怪盗	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB -探偵と幽霊と怪盗と-	Boost On	AVG
30日	麦登橄榄球12	Madden NFL 12	EA	SPG

9月	本月关注：尸体派对 影之书、大骑士物语、迷惑馆 随音而流			
1日	武装神姬 BATTLE MASTERS MK2	武装神姫 BATTLE MASTERS MK.2	KONAMI	ACT
1日	尸体派对 影之书	コープスパーティー Book of Shadows	5pb	AVG
1日	死路里的管弦乐	デッドエンド Orchestral Manoeuvres in the Dead End	Alchemist	AVG
1日	大骑士物语	グランナイツヒストリー	MMV	RPG
1日	纳米潜行者	ナノダイバー	Takara Tomy	ACT

大骑士物语

精美画面值得一看

Wii上的《胧村正》用出色的画面吸引了相当多的目光，制作公司叫Vanillaware。现在他们跟MMV合作，开始在PSP上做游戏，《大骑士物语》就是第一部作品。因为同为2D游戏，所以要还原《胧村正》那种画面应该并不困难，至少初看起来不会差。当然想要让人持续玩下去还是要看系统，游戏提出的War RPG的概念，不再从一个人或者一小队人的角度出发，而是从三个国家的大背景出发讲述RPG的故事。听起来有些像是SRPG或者SLG。这种系统真的是创新之举还是噱头，真想快点看看。

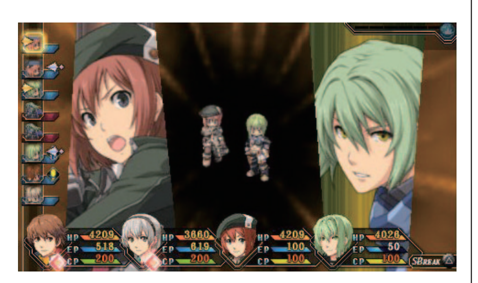


↑挑战龙的只是一个小佣兵。淡化单个角色的重要性，这就是War RPG？

英雄传说 碧之轨迹

再现轨迹的热潮吧

《英雄传说》是个很有历史的日式RPG，有近10款游戏以“英雄传说”命名，这些游戏分为三部分，之间并无联系。其中轨迹系列的人气最高，《空之轨迹》开始就是如此。除了PC平台，制作公司Falcom专攻PSP移植（当然也有原创，比如本作）。这一次几乎可以肯定又会在PSP上掀起一轮新的高潮。

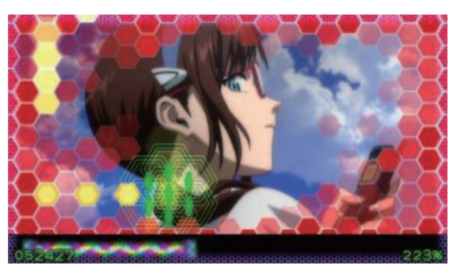


↑人物的纸娃娃造型很像是《仙境传说OL》，像这种大特写的镜头，肯定是在发什么必杀技了。

新世纪福音战士新剧场版 第三次冲击

记得掌握节奏！少年

10多年了这部片子的热潮还没有退散，在日本动画业中的影响可谓深远。这一次，根据最新两部剧场版动画制作的游戏居然是音乐游戏，以跟着节奏按键的各种玩法来重现剧场版中的各种名段落。尽管是小游戏性质，但这个题材原作饭丝们肯定不会放过。另外，本作的制作人是须田刚一，音乐制作是山冈晃，更值得期待了。



↑“真希波！真希波！真希波！真希波！”哪个宅男在高喊？反正不是我。

9月 本月关注： 尸体派对 影之书、大骑士物语、迷惑馆 随音而流

日期	中文名	原名	厂商	类型
8日	月华凌乱 ROMANCE	月華繚乱ROMANCE	Idea Factory	AVG
8日	战律的星云	戦律のストラタス	KONAMI	RPG
8日	CLOCK ZERO 終焉的一秒	CLOCK ZERO 終焉の一秒	Idea Factory	AVG
22日	糖果岛的彼得潘	お菓子な島のピーターパン～Sweet Never Land -	Quinrose	AVG
22日	幻域战记携带版	ファントム・キングダム PORTABLE	Nippon Ichi	SRPG
22日	游戏王5D's 卡片力量 6	遊戯王5D's TAG FORCE 6	KONAMI	CRG
22日	FIFA足球12	FIFA Soccer 12	EA	SPG
29日	枪弹管家	Bullet Butlers	Boost On	AVG
29日	code 18	code 18	CyberFront	AVG
29日	英雄传说 碧之轨迹	英雄伝説 碧の軌跡	Falcom	RPG
29日	新世纪福音战士新剧场版第三次冲击	エヴァンゲリヲン新劇場版-サウンドインパクト-	NBGI	ACT
29日	写真女友	フォトカノ	Kadokawa Shoten	AVG

小泉欢晃访谈

3DS《超级马里奥3D Land》制作人访谈

——从的《超级马里奥 3D Land》宣传视频来看，你们运用了相当多的透视结构，马里奥在关卡中有很多从前景走向背景的路线，反之亦然。你们还有什么其他的打算？

小泉欢晃■（以下简称晃） 东西从背景往前景移动的效果肯定是我们想要呈现的，特别是在3DS上。当你想别人展现一个虚构的世界，想要让他们理解如何移动里面的物体往往是非常困难的。特别是在2D的屏幕上，展现背景里的什么东西向你飞过来。但是现在我们已经没有那种禁忌了，我们现在感觉可以很容易的运用那种感觉。

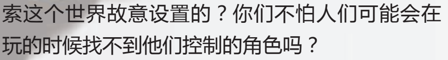
说到其他的效果，我们正在考虑物体如何在3D游戏中移动，以及它们如何在3D显示器中移动。我们有了多个想法，但是我想现在还不能透露。

——我们同样注意到一点，有时候我们看到的是固定视角的马里奥，当他移动到一些物体后面的时候就被遮住了，变得模糊。这是为了让玩家探



小泉欢晃

任天堂的小泉歓晃是最有实力的日本游戏开发者，他是游戏导演、制作人、编剧，他参与过《塞尔达传说 时之笛》、《阳光马里奥》和两部《马里奥银河》的制作。小泉目前的作品就是3DS上最受期待的游戏之一——《超级马里奥 3DS》。



索这个世界故意设置的？你们不怕人们可能会在玩的时候找不到他们控制的角色吗？

晃■ 我们从《阳光马里奥》开始就在使用这种影子轮廓效果了。3D游戏中为了防止玩家看不到角色，这样做很重要。在《阳光马里奥》中，有一种避免的方式就是让镜头慢慢的围着挡住角色的物体转动，同时依然给角色加入影子轮廓。但是我们发现那种镜头的转动会让一些人觉得不适，所以我们决定采用固定的视角和稳定的影子轮廓。

——当你们设计新的马里奥游戏时，饭丝们的影响力有多少？比如说《超级马里奥 3D Land》中的狸猫装就是很多饭丝想要的。你们会在开始制作游戏之前听取饭丝的意见吗？

晃■ 我觉得有必要说明我们开发人员也都是这个系列的饭丝，都是跟着马里奥成长起来的。他们都很熟悉经典《超级马里奥》游戏的元素，知道哪些有意思。所以我们决定集中在少数几个元素

上，剔除其他的，目的是还原游戏的本质。当然，狸猫装就是那几个元素中十分重要的一个。所以这么来看，我们在制作游戏之前确实是听取了饭丝们的意见。

——《塞尔达传说 时之笛 3D》含有视频提示系统，《新超级马里奥兄弟Wii》可以让你跳过一些难度高的场景。你怎么看在平台动作游戏中这种提示和帮助系统？还有你们打算在《超级马里奥 3D Land》中运用类似的系统吗？

晃■ 我觉得《时之笛3D》的玩家都可以不用提示而打穿那些谜题。现阶段就算没有提示，我们对游戏所提供的挑战程度也感到很满意。但是回过头看，我们确实发现一些玩家可能会觉得特别难的地方，所以我们会提供一些视频提示来帮助他们过关。

但是最终，我觉得游戏的设计应该努力实现的是让玩家完全不用提示就能完成谜题。至少我们应该努力让玩家们觉得不看提示而反复尝试几次谜题是非常有趣的——这是我们的终极目标。

——要设计出这样不会令人沮丧的谜题或者挑战有多难？

晃■ 马里奥和塞尔达游戏是两种不同的体验，在马里奥里没有塞尔达游戏中那种类型的谜题。但是这并不是说游戏中就没有特别难的部分。重要的部分是设计一个有挑战的区域，即使你需要反复的玩也不会觉得累。只要每次玩都有意思，我觉得玩家就会满意。

——你参与了两部《马里奥银河》游戏的制作，都是那种有创意的无视重力的平台游戏玩法。现在又回来制作“传统”的马里奥游戏，感觉有限制吗？

晃■ 感觉有点奇怪。当我在做马银时，就像是在其他《超级马里奥》游戏时一样，我把精力集中在提供惊喜和崭新的游戏玩法体验上。也许这只是我的性格。

马银有很多有趣的新特性是系列其他游戏中没有的，我觉得我们也应该加入一些传统系列游戏中的要素。我们在这方面用了很多功。

同样的，这一次我猜我们最好是集中精力解决如何将马里奥游戏的核心玩法体验加入到这个3D游戏中来。这一次我们有了很多比马银更加

超级马里奥 3D Land

为3DS量身定做的《马里奥》游戏就是这样的了，不是简单的2D玩法和给场景加上3D立体视效果，也不是家用机上那种自由变换视角的纯3D游戏。《超级马里奥3D Land》将会是2D与3D结合的，独一无二的，强调前景与背景的互动，强调“三分钟一关”的关卡设计。从目前3DS不景气的局面来看，《超级马里奥3D Land》还要肩负起重整所有人信心的重任，11月可见分晓。



↑简答有趣，马里奥的能力无需故事来解释，只要享受游戏过程就好了。



↑地下场景是必不可少的，尽管风格看起很像，肯定会有新鲜的玩法出现。



↑图中这种45度视角并非第一次运用，不知是否可以自由转动，或是固定的。

新、更加有趣的点子。

——那么什么是马里奥的核心体验？

晃■　我觉得核心体验是有点跟我们之前第一次把游戏推向3D，比如《超级马里奥64》，有所不同的。这些游戏的想法是让你在游戏环境中走来走去，给你很多机会去探索这个世界。但是《超级马里奥》系列真正的基础是要平安的通过关卡。你玩到很短，但是节奏很快的关卡，这应该是很刺激的体验。这方面马银就有些缺失，玩法有点慢，而且特别容易死。所以平安的通关的核心体验很难达成。

这一回，你会发现游戏更像是3分钟一关这种《超级马里奥兄弟》的感觉。所以对我来说，这更接近传统的《超级马里奥兄弟》的核心体验。

——既然马里奥如此的有名，人们会对他如何移动和操作有一定的期待，这会对你修改这个角色产生限制么？

晃■　你说的这个很有意思，因为在《超级马里奥64》《阳光马里奥》和《马里奥银河》中，跳跃的高度和距离每次都有一些小小的不同。我们总是在调整这些跳跃，还有你控制角色方法来迎合特定游戏的要求——这是我们经常做的事情。不管怎样，我想饭丝们每次都会觉得游戏很容易玩，马里奥很容易操作。

关于给马里奥新能力这一点，每次我们想要马里奥做一些特神奇的事情，我们就给他创造一套新的服装。我们希望能够在这些新要素中保持超级马里奥的感觉。

小泉欢晃代表作

小泉欢晃参与过任天堂大量名作的制作，包括《时之笛》《马里奥64》《大乱斗》等等。而他第一款担任总导演的游戏是NGC上的《阳光马里奥》，全球销量超过550万份，深受饭丝们的喜爱。



↑游戏给马里奥安上了一个水泵，利用水泵可以攻击、滑行，大部分的操作都围绕它展开。





←BOSS战玩法一般有别于普通敌人，不知道在以3D立体视的前提下，任天堂将给我们带来怎样的BOSS战。

我确实经常客观的比较这些老的游戏。有一件事我总能注意到，就是马里奥的移动速度在《马里奥64》中显得有些慢。这个我们想做的越来越快，直到最后马银中我们又不得不往回调整一点。但我们每次开始制作新游戏时都会进行一下回顾的。

——马银中马里奥跟重力打交道，现在又跑到3D的虚拟世界中。现在平台动作游戏将往哪发展？

晃■ 显然我无法做一个全面的预测，我也必须说将马里奥呈现在3D屏幕中还有些秘密我会去挑战。但是我很看好我们可以给WiiU带来的不同的体验。那是台非常有意思的主机，我想我们用它能做很多事情，我们正在探索这一点。

——你背负制作下一代马里奥游戏的重任是什么感觉？会让你失眠么？

晃■ 晚上偶尔会睡不着，但是不见得是跟我对下一代马里奥游戏的责任有关。也许这只是一种成就上的感觉，因为我强烈的意识到我们正在给系列加入新的东西。如果有东西让我失眠，那就是有新的点子突然冒出来，当然我就不能回去睡觉了。

——你的灵感从何而来？

晃■ 我猜我做《超级马里奥》游戏的灵感来自普通的生活。想象一下《超级马里奥》的关卡充满了可以与它们互动的简单的道具和机关，简单到板一下把手或按一下开关，这些都是游戏中类似物体的灵感。

我还想说的是我坐电车上班，我会花很长的时间看窗外，有时经过的建筑看起来就像是巨大的马里奥关卡。举个例子，我想象其中一个巨大的带刺的叉子从屋顶冒出，然后想着那能有多神奇。

——现在有很多人谈论关于iPhone、Android等移动设备上的游戏在增长的话题。你认为这是个机遇还是一种威胁？

晃■ 我肯定不会把这看成是一种威胁。我觉得不管用什么方式，更多的人开始玩游戏都是让我感到高兴的事，我绝对欢迎。我想我会把各种担心留给其他人。

——像马里奥一样的游戏在触摸屏设备上能好玩吗？

晃■ 当我们开发Wii和DS的时候，我们就做过一些实验测试人们点击屏幕来跳跃。《超级马里奥》游戏应该是让各种各样的人都能简单的上手，我们在做游戏时觉得这一点很重要。结果按键还是最佳的选择。当然这不会局限我们关于新形态的用户界面的想象力，这种新类型的界面不会再需要手柄或者按键，只是我们暂时还不知道。



塞尔达传说 时之笛3D

文/剑纹

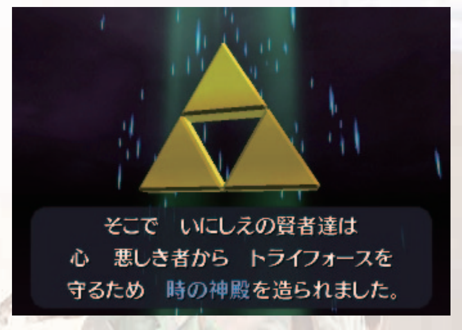
在视力不可及的国度，
天空闪着金光，而非蓝色。
那里，有三角力量，
使凡人的梦想成真。

—情节小说+角色解析—



「故事的开始」

很久很久以前，不只是生命，就连大地和海洋都不存在的时候，三大黄金女神降临到处在混沌状态的海拉尔大陆。力之女神“迪恩（Din）”使用强大的火焰力量开拓了大地，创造出红色的世



界。智慧女神“奈如（Nayru）”把智慧注入大地，赋予世界和生命以秩序。勇气女神“法罗尔（Farore）”用她美丽的心灵，按照生命定律创造了所有生命。三大女神完成这些任务后返回天空，给人间留下了一个黄金的圣三角。

圣三角拥有神的力量，可实现拥有者的一切愿望。为了防止它落入恶人之手，古代的贤者们建造了神殿，用“时空之门”封闭入口。只有收集三个精灵石，立于门前用“时之笛”吹奏“时空之歌”，才能打开这扇门。当然这是海拉尔皇室代代相传的圣地秘密，外人很少知道。

繁荣的海拉尔，人民遍布全世界，向世人传授他们的知识。但是，随时间的流逝，他们的古老知识经常被误解，有些已经失传。后来也就没有人，甚至海拉尔的长老，都不知道三角力量被藏在哪里。

三角力量更像是女神的一种符号，不过海拉尔的《Mudora之书》（the Book of Mudora）中记录了这样的文字：

在视力不可及的国度，
天空闪着金光，而非蓝色。
那里，有三角力量，
使凡人的梦想成真。

很多人想得到可以实现愿望的三角力量，自古至今不断寻找。有人说三角力量隐藏在沙漠深处，有人认为在它隐藏在死亡山脉（Death Mountain）附近的陵墓里。但没有人找到它。得到三角力量的渴望演变成贪求力量的邪恶之心，慢慢出现军事抗衡，再后来这种动机变成了纯粹的贪婪战争。很多人似乎已经忘记了初衷。

海拉尔大陆

海拉尔的形成前面说了，三大女神的功劳。这个词是合成词，来自古代海拉尔语言（一种符号），由林克翻译成海拉尔这个文字写法。

海拉尔由几大部分组成，有草原、大海原、海拉尔城、卡卡利科村、迷之森林、时之神殿、死亡山脉等。这些地区里面又包括其他地方，比如死亡山脉里面有山、有很多山洞（当然就有龙）、岩浆地区等等。加农的老巢、火焰神殿和哥隆山洞都在这里。由于塞尔达系列有很多作品，对海拉尔的描述并不统一，所以就不详细介绍了。只要大家有这个印象即可，海拉尔是由上面几部分组成的，很多游戏中都有出现。另外，海拉尔的通用货币是卢比（Rupee，ルピー），一种六边形的宝石，就是林克经常砍草得到的那东西……颜色不同，价值不同。在不同的塞尔达游戏中，卢比还有不同的样子，就不细说了。



「林克父母的故事」

一个皇家士兵骑马奔驰在海拉尔城外的小路上，马上他就见到爱人和孩子了。而此时，男人的心中百感交集。

“我回来了，美丽的女士。” 男人回到城堡，对在大厅上方正坐的女人问候道。女人的旁边坐着一个老妇人。

“战争已经蔓延到我们的领土，这是真的吗？” 正在和宝宝玩耍的女人，走过来投入男人怀抱，并用双手按住男人的肩膀。

“是真的，我亲爱的。我们必须做最坏的打算……“男人气喘吁吁地说，” 部队在野外扎下营寨。一方想要获得领地，一方想要海拉尔附近的山脉。海拉尔迟早也会被卷入战争。有人正在拉拢海拉尔的异端势力，他们似乎有什么不可告人的计划。”

“那我们的孩子怎么办？” 女人一眼都不想离开自己怀中的孩子。

“他不会变成战争的婴儿，他不能在死亡和痛苦中成长！” 男人接过孩子，坚定地说，“在战争到来之前，我们必须逃离海拉尔，然后在其他地方重新建立我们的家。”

“我倒是有一个建议。” 此时旁边的老者开口道，“有一个关于科齐利（Kokiri）族的古老的传说，那是一群住在海拉尔东部隐藏的科齐





利森林里的部族。据说没有人可以进入他们的森林。” 众人认为这个地方很安全，便决定深夜逃往科齐利。

而命运似乎在跟他们开玩笑，就在同一天夜里，叛徒们突袭海拉尔城堡。皇家士兵英勇杀敌，林克的父亲一马当千。也许是叛徒的行动太过突然，在这个宿命的夜里，他们成功的突袭了海拉尔城堡，林克的父亲为了护驾，一不留神被叛徒的利斧砍中前胸……

亲人得知男人的死讯。老者对女人说：“你的丈夫已经倒下。为了你自己和孩子，赶紧逃跑吧。” “但是妈妈，我走了，你怎么办？” “我只是一个老人……这里是我的家，我在这里出生，也让我在这里死去吧……” 为了孩子，女人含泪和母亲永别。

抱着孩子连夜逃离城堡的女人并不一帆风顺，她不能肯定前往神秘森林的道路是否正确。此时，后面一个阴影正在跟随着她。

“谁，谁在那里？” 女人话音未落，树上出现一个奇怪的猫头鹰。“你不认识我，但我已经跟了你一段路……你的孩子出生在一个好时辰，注定了他不同寻常的一生……” 猫头鹰继续说，“你去科齐利的路线是正确的……那里有一个大树正等着你们……科齐利族叫他树爷。”

“树爷？你别开玩笑了！” 女人不信。“相信我吧，我将指引你。但是记住，仅仅是科齐利族才能进入森林。根据传说记载，任何进入森林的

其他种族都会变成一个植物……你敢去吗？”猫头鹰说到。

女人丝毫没有犹豫，为了孩子，牺牲自己又算什么。跟随猫头鹰的指引，不久后女人便来到传说的科齐利森林。她小心地迈着每一步，因为每一步都可能是她的最后一步。

突然，一个巨大的黑影挡住了阳光。女人眼前出现一棵超级大树，这棵树有人类的五官，并且张口说话：“问候你，勇敢的女士！”我是这片森林的守护者，我有预感你要到来。你的孩子是‘被选中的人’，他将在未来的海拉尔扮演重要的角色。”





“我的孩子？你没搞错吧？”女人不解的问，“他只是一个普通小孩啊？”

“相信我。你现在就可以进入科齐利了，我让你通过，但只有你的孩子可以活着进入村子。”女人同样没有犹豫一秒，对她来说，孩子能够活下去比任何事都重要。她踩着青草走进阳光点点的密林。由于逃命和长途奔波，她感到身体越来越疲惫，当有两个科齐利村民发现她时，女人终于倒在地上。看着孩子被科齐利村民抱起来，女人安详的睡去。一阵闪光中，她化为科齐利森林中的一棵树，永远守护着自己的孩子林克。

关于林克父母的故事

时之笛中提到了这件事，但没有详细描述。小编写的这段详细故事可不是自己编的（虽然叫小“编”吧），而是根据任天堂在德国发行的Club Nintendo杂志的特殊号上的漫画编写。感兴趣的话可以上网找一下这个漫画。

「科齐利生活」

林克在与世无争的科齐利森林中长大，穿科齐利族的衣服，学会他们的语言。除了树爷，几乎没人知道他不是科齐利族。只是有一点不同，科齐利族的每个人都有一个属于自己的像发光蝴蝶似的精灵，只有林克没有。所以淘气的小伙伴经常以没有精灵为由取笑林克是“半个科齐利人”。

“不许通过，半个科齐利人还想听树爷讲故事？未免太天真了你。”几个科齐利族的小鬼又在刁难林克。为首的家伙叫“米多（Mido）”，他挡住林克前往树爷处的必经之路。

“不关你们的事，让开！”年轻气盛的林克自然不服输。

“想过去就带你自己的精灵来啊！”

面对米多的找茬，气氛的林克扑过去和他扭打在一处。虽然最终林克把米多压在身下，但米多的精灵突然撞向正得意的林克，把他撞进来身边的小溪中。

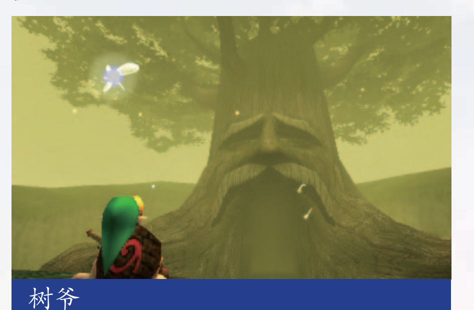
虽然变成落汤鸡的林克骂米多卑鄙，但面对“精灵是我们科齐利族的分身，所以他打你就等于我打你”的反驳，没有精灵的林克有些失落。林克见到树爷，再次问到这个老问题，为什么只有他没有精灵，树爷安慰林克不要介意，回答的还是那个老答案——时机一到就知道了。

科齐利族的男孩们经常和林克打闹，但一个名叫“纱利亚（Saria）”的科齐利族女孩和林克却是青梅竹马。每当林克被米多他们嘲笑“没有精灵”，纱利亚都来安慰林克，还给他吹“奥卡利那”笛子（编辑注：没错，就是Ocarina，这种洋笛可不止一个，时之笛是魔法版的笛子）。林克有时会给女孩演示自制的弹弓，或者讲讲他最近经常梦到的城堡和骑黑马的坏骑士。

这天晚上，林克又梦到那个有城堡的世界。而在现实的夜晚，一个像蝎子似的巨大怪物出现在科齐利森林。“什么人，任何邪恶之物都休想进入森林！”守卫森林的树爷怒喝道。凶狠的蝎子突然扑过去，一下剪开了树爷的身体，钻入他伟岸的体内……树爷顿时不能控制自己，连忙叫身边一个叫“那比（Navi）”的精灵。树爷被蝎子折磨的不能动弹，他知道时机已经到了，让那比

去找那个没有精灵的孩子——林克，赶紧把他带来。

那比飞舞着来到林克的床边，唤醒正在噩梦中呢喃的孩子。而林克看到那比，以为自己也有精灵了，高兴的跳起来伸手抓它......追到外面，林克发现草木正在枯萎，一片不详的气息笼罩着森林。此时的精灵那比才有机会说出原因，让林克快去找树爷。



树爷

树偶爷，常翻译成“德库树”。这是音译的方式，因为英文就是Deku Tree（日文デクナッツ）。树爷被定义为“森林之父”，在塞尔达系列中的第一次出现就是在时之笛中。树爷长着面孔，但整个“人”是棵巨大的树，他像老人一样守卫着科齐利族。在GBC的《塞尔达传说 时空之章》中，树爷是海拉尔的守护者。在NGC的风之杖中树爷也有不少戏份的角色。

「林克第一次出征」

攻击树爷的怪物叫甲壳寄生兽，它是林克有生以来对付的第一个怪物。按照故事设定，林克和米多等小伙伴一起来到树爷处。为了在纱利亚面前逞英雄，米多也和林克一起进入树爷体内。米多有科齐利剑，对林克打败甲壳寄生兽起到了辅助作用。林克使用的武器是自制弹弓，正好攻击怪物的弱点眼球。

纱利亚这个科齐利族的小姑娘在后面还会出现，她算是一个关键人物。林克离开科齐利森林，穿越时空来到7年后还见过米多，那时米多还是小孩子的模样，因为科齐利族人是长不大的（也不能离开森林）。那时他已经不认识成年林克了，还守在迷之森林的路口不让林克过去。这是后话。

此时的米多由于喜欢纱利亚，不想让林克一个人出风头，才和林克一起进入树爷的体内打怪物。漫画《塞尔达传说 番外篇》有一个有趣的小故事，说的是林克、米多等小伙伴一起庆祝每年科齐利族盛大的节日——树偶祭，大家排练话剧“勇者斗恶龙”，众人选举林克扮演英雄，米多演坏蛋。米多当然不高兴了。他一气之下将林克的英雄面具藏了起来，结果面具又被迷宫森林的



关于科齐利族

树爷守护的科齐利族是一个类人的族群。他们住在科齐利森林，外型特点是永远不老，外表有些像欧洲的精灵形象，也有点像侏儒，并且每个人都有一个类似蝴蝶的精灵陪伴，充当朋友、守卫和老师的角色。他们生活的小心翼翼，传说只要离开森林就会死去。还有个传说，只要走进森林深处就会变成“骷髅头”。这个形象非常类似彼得潘，都是住在森林中有精灵陪伴的长不大的孩子。另外，树爷守护着科齐利族，其实也是他创造了这个族群。

史达鲁小子偷走。从而引发林克进入迷宫森林，发生了一段奇妙的冒险故事。熟悉塞尔达游戏的同学可能已经猜到，这个故事跟N64另一个塞尔达大作《塞尔达传说：姆吉拉的假面》有关系。由于不在本文涉及范围，如果以后3DS推出这款游戏的复刻，咱们再细说吧。

进入树爷体内的甲壳寄生兽在树爷体内到处挖洞，吃掉树爷的木头，大叫着要找宝石。林克和米多二人对怪物坚硬的甲壳无能为力，几乎耗尽了体力。还是林克刚得到的精灵“那比”发现了怪物的弱点，就是那只大大的独眼眼球。在米多的掩护下，林克用弹弓射击怪物的眼球，终于将其干掉。



巨大的甲壳寄生兽化为灰迹之后，留在地上的是一只小小的甲虫。解除了甲壳寄生兽的诅咒，树爷恢复了一点体力，但他遭到了重创，命不久矣。在临终前，树爷告诉林克一些真相，在这里林克第一次知道了三角力量的存在。

“在被甲壳寄生兽侵食的时候，我透过它的思想知道了，其实那个家伙也是被诅咒才变成那样的。能操作这种邪恶力量的是黑暗沙漠之王。他企图支配海拉尔，然后得到三角力量。”树爷奄奄一息的说着，“三角力量，它蕴藏着众神的力量，自古在海拉尔相承的圣三角。当心存正气者接触到它，世界是一片美好的。换言之，心存邪恶者接触到它，世界就会被邪恶所支配。但只要靠你的勇气，就一定能粉碎他的野望……”

林克听到这些自然不敢相信，为什么会是自己呢？力量微弱的自己怎么是黑暗沙漠之王的对手？面对林克的疑惑，树爷让林克先去海拉尔城，找到一个被众神所选的公主，把“森之精灵石”交给她（森之精灵石是一颗翡翠）。这个翡翠就是甲壳寄生兽要在树爷这里寻找的宝石，也就是那个黑暗沙漠之王的目的之一，他操控甲壳寄生兽前来科齐利森林正是为了寻找这个宝石。

树爷临死前吩咐精灵那比跟随林克，还让林克在他身上砍下一块树皮，用剑削成盾牌。平时淘气的米多见到林克要走，“生气”把剑塞进林克手里，含泪大叫着“你这家伙不要回来啊”。其实他对林克的感情很深，直到后来成年的林克重返村子，不认识他的米多还提到林克，很是感动。

在村口见到青梅竹马的科齐利少女纱利亚，她把心爱的奥卡利那洋笛送给林克。而在树上洞察科齐利族人一举一动的那只“猫头鹰”，则跟随少年林克展翅高飞。



猫头鹰贤者

来说说前面出现过两次的那只猫头鹰。他的名字叫Kaepora Gaebora，他是塞尔达系列中的一个颇具传奇的角色。除了时之笛，他还在四支剑、黄昏公主等塞尔达作品中出现。有传闻石上写着他是古代贤者之一；另一块石头上写着：“他看上去又大又壮，但是性格很快乐。”猫头鹰圣贤在时之笛中帮助抱着婴儿林克的妈妈来到科齐利森林，后来几次指引少年林克前进的方向，不过成年后的林克几乎没有见到他。在最后一次见面时他告诉林克：“海拉尔人民的未来都在你的肩上。或许这已经不是我的时代了。”上图的两个都是他，他会将脑袋反转变换表情，被国内玩家戏称为“表情帝”……

「来到海拉尔城」

相比上面写到的情节，游戏中的故事设定并没有这么有趣。比如林克进入树爷体内之前被米多拦住，要求林克必须有剑和盾才能通过小路。林克的剑和弹弓都是在迷宫的宝箱中获得，没有情节设定，而盾是在村中的商店购买得到。林克独自一人消灭树爷体内的各种怪物，并没有任何同伴在身边……这些改动明显是考虑到游戏设计，虽然削弱了情节，但为了好玩，也是没办法的事。

本文是小编根据官方小说和漫画等资料配合游戏情节所作，各位同学发现本文的故事情节和游戏的细节略有不同，不要以为是小编搞出的bug就好。

从草原一路来到海拉尔城前的小镇。在小镇中林克见到一个女孩，牧场主的女儿。她给林克一个鸡蛋，不久孵化成鸡。在海拉尔城的护城河旁边，睡觉的牧场主挡住了秘密入口。林克用鸡吵醒他，钻进城里，然后躲过很多守卫，在城堡的中庭见到塞尔达公主。游戏中的情节就是这样的。按照后来任天堂的官方漫画，这里的情节有趣得多。



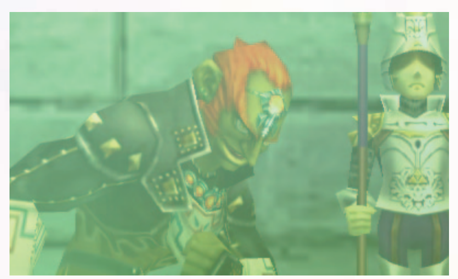
林克刚到繁华的海拉尔小镇，没见过市面的他吃起了霸王餐，那些摊主大叔自然不放过林克。他们发现这个小鬼没钱，非要夺走那块“森之精灵石”。就在此时，一个可爱的小美女出现，她替林克付了饭钱。林克告诉小美女，他要去城堡找塞尔达公主，并把宝石交给她。淘气的小美女说城堡戒备森严，让林克陪她玩一天，她就带林克进城堡。

这段情节很有趣，对游戏也是很不错的补充。我们很容易猜到，这个小美女正是塞尔达公主。任性的公主在城堡里憋得慌，就带着贴身守卫来小镇玩（长得像凤姐的这个守卫叫巴茵，其实是公主的养母，游戏中的关键人物之一）。碰到林克后，两个小孩在小镇玩耍，买东西（各种面具和老鼠炸弹，都是游戏中有的东西），天真活泼的本色描绘的栩栩如生，说不出的真实生动。因为这是林克第一次走出森林来到繁华的小镇，塞尔达公主则是常年住在冷冰冰的城堡里，可以说热闹的小镇对二人都充满了乐趣。游戏中这个小镇也是热闹非凡，可惜7年后变成了死亡之城。

两个孩子玩得很尽兴，约好以后还出来玩，就在这时几个刺客出现，看样子是要刺杀塞尔达公主。说来奇怪，这几个刺客虽然蒙着脸，但看身材都是女的。她们说知道小姑娘的真实身份（塞尔达公主），要她交出时之笛。林克抵挡了一阵攻击，巴茵赶来救驾，然后将公主带回了城堡。

上面这段情节游戏中也是没有的。游戏中的林克在城堡躲过几波守卫后，直接在中庭见到塞尔达公主。公主板着个脸，原来除了绿帽子林克，还有一个人同时来到城堡——长得像恶魔的红发男人“加农多夫”。红发男正在大厅拜见国王，此时的公主可高兴不起来。

塞尔达公主对林克说，她梦到了海拉尔大陆被漆黑的乌云遮住，然后闪光划过天际，一个带着精灵拿着宝石的男子现身……预示着加农多夫来拜见国王是诡计，他想打入城堡内部了解更多信息，找到三角力量。梦中的乌云就是这个意思。而带着精灵拿着宝石的男子绝对是林克了。林克相信公主的话，可惜国王不听这一套，还是召见了加农。





公主又把三角力量的来历跟林克说了一遍（咱们前面说过，就不重复了），然后拿出“时之笛”给林克看。开启时空之门的关键道具是三个精灵石和时之笛，目前林克已经拿到森之精灵石，只要找到另外两个，就可以保护这些重要道具，防止被加农多夫得到。

公主知道 “炎之精灵石”在哥隆族族长的手里，林克立刻动身前往迪斯山。这座山就是山顶有一圈白云的火山，距离海拉尔不远。

路上有一个小插曲很有意思，游戏中的情节也类似。林克想念科齐利族的伙伴（主要是纱利亚），拿出洋笛吹曲子，结果召唤过来一匹喜欢洋笛声的小马。后来林克穿越时空来到7年后，这匹马已经长大，便成了他的坐骑。小马的主人林克刚进海拉尔小镇的时候见过，就是那个叫玛依

的牧场主女儿。她也是个苦命的孩子，妈妈在她很小的时候就死了，她跟爸爸在农场长大，每天都是工作，无聊的夜里就在农场唱歌，幻想着自己的王子从天而降。这次林克的到来，她的潜意识里已经将林克当作梦中的王子，当林克离开的时候依依不舍，高呼“一定，一定要回来！”。到此，林克的三个“后宫”已经全部出场，科齐利森林的纱利亚、海拉尔的塞尔达公主、牧场主女儿玛侬。这三个姑娘的身世和性格虽然完全不同，但每个都楚楚动人，让一个勇者救世界题材的游戏充满了真实情感。可见宫本茂等制作人员的非凡实力。

「寻找炎之精灵石」

哥隆族长相奇特，外表像胖雪人背着个乌龟壳。林克对族长达鲁尼亚说明了来意。炎之精灵石是他们的镇族之宝，当然不能轻易给人。一番交谈之后，族长答应林克，只要林克去旁边山洞里消灭古代龙，就把精灵石送给林克。

原来，生活在山里的哥隆族以吃岩石为生，可最近山洞里的古代龙大暴走，导致哥隆族无法去采集好吃的岩石，很多族人已经饿得站不起来了。哥隆族外表看似彪悍，实际上战斗力很弱，林克到来之前已经有几个冒险进山的族人被古代龙吃掉。其实族长对林克这个小孩子没有太高期望，出于无奈也只能试试。



在迷之森林中一番探索，林克来到洞穴深处，见到出世以来面对的第一个大BOSS：炎之古代龙。剑和弹弓对它是无效的，古代龙的火焰和变球滚动攻击却大的惊人。经过一番摸索，林克发现古代龙喷火时张开大嘴，此时的蓄力时间相当长。于是扔一颗炸弹进去试试，爆炸后它真的出现了硬直状态，此时的全身无敌也被打破。就这样，林克用炸弹和剑将炎古代龙干掉。

返回哥隆族住处邀功，他们终于又吃上了好吃的岩石，族长高兴的把炎之精灵石交给了林克（炎之精灵石是一颗红玉）。族长告诉林克，在他来之前，加农多夫已经来过这里。加农多夫讨要炎之精灵石，族长当然拒绝了他。这之后那只古代龙就开始暴乱了。显然和入侵科齐利族的手段一样，加农多夫已经在林克之前寻找这三颗关系着三角力量的宝石。已经获得了两颗宝石的林克，寻找第三颗精灵石更加刻不容缓。



哥隆族

哥隆族住在山里，外表非常强壮，有点兄贵的样子……实际上是个爱好和平的族群。从哥隆族推崇兄弟情和力量来看，越来越像兄贵……说他们推崇兄弟情，是因为哥隆喜欢兄弟相称，林克也被族长这么叫。说他们推崇力量，体现在你显示了力量，他们就很喜欢你。林克也验证了这一点，最初不受族长待见，立功后族长就很喜欢他了。

哥隆族空闲的时候喜欢音乐和跳舞，还喜欢打滚比赛速度、相扑和泡温泉。他们从事的职业主要是手工业、生铁加工、雕刻和销售炸药等。哥隆族以岩石和生铁为主食，也吃琥珀等物。即将发售的Wii《塞尔达传说 向天剑》已经确认有哥隆族登场。

「寻找水之精灵石」

炎之精灵石在火山的岩浆地带，水之精灵石自然是在跟水有关的地方。祖拉王国是海拉尔大陆特殊的国家，一条溪流顺着哥隆族的山脉绵延到外面，里面就是他们的国家。

祖拉王国的内部很像孙悟空的水帘洞，地面有浅水，高处有瀑布。国王是一个青蛙状的大胖鱼，头上的鱼鳍镶着一个大宝石，体现出王室的尊贵。林克说明来意，国王对林克的要求不感兴趣。他说他现在有更重要的事要处理。

祖拉王国里面住着一个守护神，名叫查布扎多。最近这神变得很奇怪，居然将国王的女儿，可爱的露多公主吞到肚子里。国王已经挑选了祖拉王国的第一号美男作驸马，明天就是露多公主和他的大婚之日。如果公主明天回不来，国王可就丢人了。从国王身边的侍卫得知，查布扎多守护神变得暴动也跟红发男加农多夫有关，他在林克之前到过这里，之后就发生了这个悲剧。

国王答应林克，只要能救回公主便将水之精灵石交给他。林克来到祖拉泉，用小鱼逗弄水中的大鱼——查布扎多神。查布扎多神挺听话，一口将和小鱼林克吸

电击旋回虫





到肚子里……

这条大鱼外表看起来不是很大，可肚子里的空间却大的惊人，不愧叫作神啊。在鱼肚子里探索，没多久林克就找到了露多公主。公主见到林克来救他并不配合，傲娇的说：“不要你救，要回去你自己回去。”勉强交谈得知，露多公主被查布扎多神吞进来的时候，身上携带的宝石掉了。林克要带她走，必须先找到宝石。没猜错的话，露多公主提到的宝石肯定是水之精灵石。这东西也是林克此行的目的，所以不用公主要求林克也会去找。

不过这次行动却和以往不同，林克需要扛着露多公主一起前进（确实是扛着，这个像鱼的小公主坐在林克头上……）。查布扎多神肚子里有很多电属性的怪物，比如电水母。林克扛着公主行动多有不便，手不能用，碰到小怪相当被动。而此时的露多公主还在傲娇，说什么背着她是林克的光荣，应该好好的感激她……林克只能苦笑。

经过一番搜索，二人找到宝石。公主过去捡的时候中了埋伏，被平台送到上层。与此同时一个巨大的蜗牛出来对付林克。林克用回旋镖巧妙的攻击弱点，将其干掉。来到上面，碰到更难对付的真正BOSS：电击旋回虫。

别看名字叫虫，这家伙是一个长满了触手像树一样的东西，而且那些电水母一起粘在上面，变成合体状态。它会用触手发电射击，也可以用电流拉着电水母旋转攻击。攻击招式相当华丽。林克用剑和回旋镖招呼，找到下端的弱点后，一顿猛打将其干掉，救下了露多公主。

水国的公主居然还在抱怨林克把她抛出去，但此时她含着泪水的眼睛很动人。林克用行动得到露多公主的信任，她告诉了林克实情。原来，露多公主不是被查布扎多神吞进来的，而是她自己躲到这里。她的父王任意就决定了她的婚事，但公主有自己的想法，“不想被父王当洋娃娃”。水之精灵石是一颗蓝宝石，是给公主未婚夫的宝石，公主把它交给了林克。“不过，如果是你的话，和你结婚也很好吧？”公主娇羞着说。林克的脸也红了。

得到三颗精灵石的林克完成了任务，迫不及待

的赶回海拉尔城去见塞尔达公主。但远处的城堡却燃起了熊熊大火。



关于祖拉族

祖拉是类人的鱼族，长有鱼类的器官，几乎所有塞尔达游戏中都有他们的身影。住在靠近水的区域，擅长游泳，和哥隆族类似也喜欢音乐。大多数祖拉是不穿衣服的，他们身上有银鳞，从远处看发出浅绿色的光。祖拉族的统治方式也是君主制，有祖拉国王和王后（有趣的是他们虽然说人形，但繁殖后代和鱼一样产卵，得多大啊）。时之笛中讲的是公主逃婚。而在其他塞尔达游戏中，祖拉有两个分支："河流祖拉"和"海祖拉"。前者比较暴力，还会发火球，后者是友好的。

「时空勇者诞生」

加农多夫发动了政变，将王国永远的"安睡"，然后明抢塞尔达公主的时之笛。他的目的是获得三角力量，统治海拉尔大陆，然后将魔爪伸向整个世界。相信"时空勇者"一定会来挽救海拉尔的塞尔达公主和养母"因芭"，被加农多夫打得节节败退。当林克赶到海拉尔城大门的时候，正好见到保姆带着塞尔达公主骑马逃往城外。加农多夫正在后面骑马追赶。这正是林克多次在梦中见到的情景！

公主在马背上看到林克，大叫着让因芭停下马，她想和林克相聚。但是此时的情况紧急，停



下可能就会被杀，因芭不服从命令，继续打马扬鞭全力逃跑。塞尔达公主情急之下，大叫一声"林克"，便将手中的时之笛扔过去。

林克被眼前瞬间发生的一切惊呆了。加农多夫此时在后面杀到，看到了路边的林克。林克想要硬拼，掩护公主逃跑，但还是小孩子的他，怎么是恶魔的对手。加农多夫一拳便将林克打倒在地。林克浑身上下全是伤痕，公主刚扔给他的"时之笛"也掉落在地。



加农多夫看到掉落的"时之笛"，得意的捡了起来。目标达成的他已经不用继续追赶塞尔达公主，便拨马回到城中。只有倒在地上的林克看到，加农多夫捡起的不是真正的"时之笛"，而是纱利亚送给他的那个普通的"奥卡利那"洋笛。

天空下起了雨。历尽艰辛才把精灵石找全，但塞尔达公主却不知去向。林克跪坐在地上，哭着向树爷求助。"不行啊！树偶爷爷……这么小的身体，根本没办法打赢那家伙。我应该怎么办才好？"当然没有答案。林克振作精神，突然想起了塞尔达公主曾对他说的话："圣地的人口在'时空神殿'里面……能打开那扇门的钥匙就是时之笛。"此时他恍然大悟，摸摸身上真正的时之笛，起身前往神殿。

林克在时之神殿门前吹起塞尔达公主教给他的"时之歌"，三个精灵石像三把钥匙一样自动进入门前的机关。大门轰隆打开。

神殿里面，一把大剑插在正前方的石头里。这就是传说中的退魔神剑"马士达之剑"（你一定猜到了，就是Master Sword，国内又译大师剑）。林克走上前，一把将剑拔出。随即一阵闪光。"哈哈哈哈哈"，林克眼前居然出现狂笑的加农多夫，"你中计了，小子。你终于把时空之门打开。"笑声中加农多夫转身消失。随即出现一个高大强壮的老人，他站在一个五边形的图腾圣坛上，周围还有不同图案的石板，而林克则站在中间代表三角力量的图案之上。除了场地的变换，最让林克感到惊慌的是，此时的自己已经变



你也感觉到了吧，你不是科齐利族的，而是和塞尔达公主一样，是帕利亚人。”老人说出了林克身世，也就是前文林克父母的小故事。在海拉尔王国尚未统一之前，到处战火弥漫。林克出生在侍奉海拉尔国王的骑士之家。在一个叛乱的夜里，林克的父亲战死。母亲抱着还是婴儿的林克拼命跑出城，逃入严禁入内的森林后变成了一棵树。树爷看着襁褓中的林克，预感到林克攸关到未来的宿敌，决定收养他。但树爷是疼爱林克的，把林克抚养长大是不变的事实。

变成大人的林克听完这番话，默默接受了自己的命运。因为正是命运指引他一步步向前，即便未来的路再苦再难，他发誓也不会抱怨，一定要靠自己和手中的退魔剑打败加农多夫，保护塞尔达公主。

成了大人！

“林克，冷静。我的名字叫拉尔，是以前建造时空神殿，并把通往圣地之路与之接通的其中一个贤者。”胖老人对迷惑的林克说道，“我的肉体早就不存在了，不过只要在‘贤者空间’，就能和你对话。”“我究竟怎么了？拔出这把剑之后，意识就模糊了。”林克问老人。

“这把马士达之剑是邪恶之人绝对不能触碰的圣剑。只有有资格成为‘时空勇者’的人才能把它从剑座上拔出来。”原来林克成为了时空勇者，穿越了7年时光变成大人。“但是，当时你的年龄还太小，作为时空勇者太年幼了。因此你的灵魂整整沉睡了7年。”老人继续说道。“7年！？”林克汗都流下来了，过去的7年海拉尔发生了什么事情自己一无所知，塞尔达公主在哪里，是死是活也不知道。

看着惊呆了的林克，老人继续说：“在这7年的时间里，加农多夫从你打开的时空之门入侵了圣地，夺走了三角力量。现在，那家伙靠三角力量还在不断侵蚀海拉尔大陆。”原来如此，难怪林克拔出退魔剑的时候出现加农多夫哈哈大笑的身影。这就是真相——林克被利用了！从一开始他就走进加农多夫设好的圈套，引诱他一步步拔出退魔剑，打开时空之门。之后加农多夫轻松的穿过时空之门来到圣地，夺取了三角力量……林克被眼前的事实震惊，一言不发。

“林克，不要灰心，胜算还是有的。”老人接着说，“只要解开5个神殿的诅咒，唤醒5位贤者。时空勇者和5位贤者齐心协力，就能将恶魔封印。”

“我是……时空勇者？”林克看着自己变成大人的手掌问道。他的精灵“那比”在一旁说：“林克，好厉害哦！如果树爷知道的话一定会吓一跳的。”“其实树爷早就知道这件事了。相信



关于贤者

说白了就是林克的同伴。林克都是时之勇者了，同伴不能就是普通人吧？所以给他们安排了个贤者的“职业”。很多塞尔达游戏中有贤者出现，只是数量不同。时之笛中有7个，分别是光之贤者“拉尔”（就是当林克刚变成大人时在贤者空间碰到的死胖子，如图），森之贤者“纱利亚”（林克的童年伙伴，后宫之一），炎之贤者“哥隆族长达鲁尼亚”（火山中的兄弟），水之贤者“祖拉公主露多”（把林克当夫君的鱼族公主，林克的后宫之一），魂之贤者“捷鲁族盗贼娜波露”（后文会提到，林克的准后宫之一），暗之贤者“因芭”（塞尔达公主的养母），最后一位就是塞尔达公主（不用说了吧，林克永远的后宫No.1）。

「传说中的退魔剑」

林克，曾住在海拉尔东边的科齐利森林。一个和平的日子里，森林中突然出现怪物。守护森林的树爷被怪物杀死，临死前交代林克绝不能让蕴含各种力量的圣三角落入恶人之手，并让林克把森之精灵石交给海拉尔城的塞尔达公主。按照树爷的吩咐，林克离开了森林。

林克在海拉尔城见到塞尔达公主。公主让林克守护圣三角，避免它落入加农多夫的魔掌。然而，当林克终于得到三个宝石，返回城堡见到的却是塞尔达公主逃出城外，只留下了时之笛。

林克用时之笛和三个精灵石打开神殿的大门，拔出插在石头剑座中的退魔剑。时空之门被开启了。林克穿越7年的时光变成大人。而这个时空中的加农多夫已经通过时空之门抢到三角力量，海拉尔到处是密布的乌云和绝望的气息。房子被火烧成废墟，以前街上快乐的人群被僵尸代替，巨大的海拉尔城堡变成恶魔城。



另一方面，加农多夫从手下小怪物口里得知，曾经那个绿衣少年就是手持退魔剑的时空勇者。加农多夫招呼来他的影子灵体葛诺，吩咐他赶往森之神殿，在林克熟练掌握退魔剑，在林克唤醒森之贤者前将林克干掉。

而此时的林克离开了海拉尔城，正要赶往森之神殿。在草原上，孤独一人的林克想起了塞尔达公主，掏出时之笛吹起公主教给他的那首王室的曲子。他不知道，此时远处一个神秘人正观察着他的一举一动。





林克

总有不明真相者以为《塞尔达传说》中的男主角叫塞尔达，其实他是林克。塞尔达系列游戏中的林克变化很大，在有些游戏中是小孩，有些是成年版。有些是卡通风格，有些是接近写实，所以林克的长相也不尽相同。比较著名的是他带着国内男性的禁忌物品“绿帽子”，而且很多游戏中的林克是左撇子。关于林克的身世和刚出世的经历，时之笛介绍的最详细，本文从开始就在说这些，所以就没有必要继续总结了。

（本文中林克、塞尔达和加农多夫的人物设定插图是给3DS版《塞尔达传说 时之笛3D》重新绘制的版本，而其他角色插图则是N64版设定形象，所以看起来会感觉有些差异。特此说明。）

「森之贤者纱利亚」

回到科齐利森林，村子表面和以前并没有什么不同。林克要穿过迷之森林进入森之神殿。但此时背后一阵冷风袭来，林克没有想到科齐利村子里居然出现了怪物！林克几乎来不及躲避。而就在此时，一个身影突然撞开怪物。原来一个小个子的科齐利族人救了林克，而他则因为撞击的力度过猛，没能站稳，一屁股坐在了地上。林克发现，这不正是以前经常和自己打架的米多吗？那张讨人厌的脸一点都没变。

“米……”林克刚张嘴叫他，米多骂道：“哼！森林里到处都是怪物，都怪那家伙走出森林。都是林克那家伙，破坏了不能走出森林的规定才搞成这样！”

林克辩解说：“不，不是这样的，都是因为加农多夫……”米多仿佛自言自语，根本没把林克的话听进去：“不能到外面玩也好，纱利亚失踪也好，全都是那家伙的错！”

“纱利亚怎么了？”林克大惊。“不关你的事吧？”米多拔腿就跑，向森之神殿的方向跑去。林克当然要问个清楚，从后面紧追不舍。米多被前面的怪物拦住时，林克终于追上了他，并秒杀了怪物。

科齐利族人是长不大的种族，林克早已得知自己不是科齐利族，所以他认为现在不是暴露自己身份的时候。但是米多已经认不出变成大人的林克，为了取得他的信任，林克拿出时之笛，吹奏了纱利亚教给自己的那首曲子。

“是这首曲子，纱利亚经常吹的。怎么你认识纱利亚？”曲子奏效了，米多好奇的问道。林克点了点头。“我要是像大哥哥你一样强大就好了。”米多信任了林克，对他吐露了心声，“自从树爷死后，森林失去了守护者，情况变得越来越糟。突然有一天纱利亚说，‘我来想想办法！’便进入了这个神殿。从此再也没回来。所以我要把森林和纱利亚救回来！”



原来如此，进入神殿的纱利亚没有回来，林克也担心起来，不禁加快了脚步。二人走进了神殿。

森之神殿是一座传统的古庙式建筑，里面由一件件诡异的石头房间组成。一些壁画挂在墙上，流露出古典的阴森气息。两人边走边聊，米多继续唠叨着：“纱利亚有危险了，那个混蛋在干什么啊！那家伙以前和她黏在一起，一定是在外面有了其他女朋友……”听到这里林克脸红了，心中浮现塞尔达公主的身影，他羞愧的低下头。“为什么不回来啊，我一直在等你啊……”米多对

异次元恶灵

“大哥哥”透露了心声，外表坏坏的他一直在思念自己的小伙伴。林克刚想说几句安慰的话，突然画中出现骑着黑马的“加农多夫”！

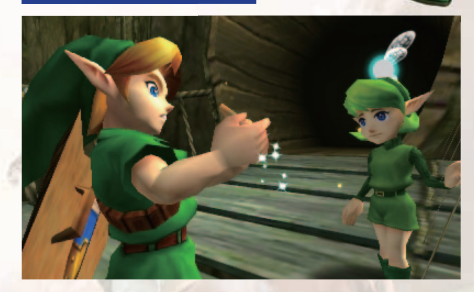
他狂笑着将脸皮撕下，露出牛头似的面孔，原来这不是加农多夫本人。虽然这个角影子替身“异次元恶灵”的鬼魂不是加农的真身，但他的招式威力巨大，林克不敢轻视。最麻烦的是，他可以分身在几个壁画中来回穿梭，趁机攻击林克。当他从壁画中出来的时候，用闪电攻击，然后快速钻进壁画，此时林克就拿他没有办法。只有依靠声音和走位辨别分身最先在哪个壁画中出现，在他刚刚跳出的时候用弓箭攻击（弓箭是在森之神殿找到的道具）。就这样用弓箭将假加农逼出画外，他会浮空并用手中的魔杖发出电球攻击林克。此时弓箭已经派不上用场，林克急中生智用退魔剑砍回电球，反弹攻击他。但这种冒险的打法并不好掌握，稍有失误就会打到自己。经过一番苦战，林克还是干掉了这个家伙。胜利后的壁画中释放出一个人形，发出的闪光带林克进入贤者空间。

“林克……谢谢你。这样科齐利森林就能恢复原貌了。”在贤者空间站在林克面前的不是那个

纱利亚

纱利亚是林克最早的伙伴，也是第一个成贤者的人。她的戏份主要在前半部分，林克在科齐利森林中的生活，比如游戏刚开始时林克就碰到了她。当林克离开森林，踏上征程的时候，纱利亚过来送行，教给了林克第一首曲子。有理由相信，纱利亚爱着林克，不过从经历来看，她更像照顾林克的母亲。有意思的是，在一部塞尔达同人电影中，纱利亚真的被设定成林克的养母。当年林克的生母将林克带到科齐利森林，交给了萨利亚后就离开了。（注：这部同人电影已收录到本期光盘中。）





胖贤者，居然是纱利亚！林克愣住了，他不敢相信眼前的事实，原来自己童年的红颜知己纱利亚就是森之贤者。“现在，封印已经被解开，我也能觉醒为森之贤者了。所以，我们已经不能在同一个世界里居住……但是我会一直帮助林克和海拉尔。就算是分开了，我们也一直……都是好朋友……”虽然化身为森之贤者的纱利亚像平时一样镇定从容，还像小时候一样安慰林克，但从她的话语中流露无尽的伤感。

从贤者空间回来，林克将纱利亚的事情告诉米多。一直喜欢纱利亚的米多比林克乐观，他说既然纱利亚成为森之贤者，他也要和纱利亚一起守护着森林。一直没有说出自己身份的林克，直到最后离开也没说出来。他知道自己以后无论何时还会回来，因为他和森林里的精灵们永远是朋友。

「炎之贤者达鲁尼亚」

早在林克第一次从贤者空间出来的时候，一个神秘的蒙面人出场，经常出现在他的身边。他告诉林克海拉尔的一些真相，还经常在关键时刻现身，教林克用时之笛吹奏新曲子，指引他进行继续下一步行动。

神秘人不像坏人，但是他的神秘行踪背后肯定有什么不可告人的秘密。其实所谓的秘密也就是身份暂时不能公开。之前让他戴面具设下悬念，最后真相公开时让玩家大吃一惊而已。不过塞尔达系列的漫画对这个神秘人的描述非常详细，故事内容也很多，比如此人经常出现在林克和加农多夫的身边，类似双面间谍互通情报，还多次解救林克，和林克有更多的对话等等。可惜在游戏中直到最后露出真相之前，对他的描述是比较少的，人物性格刻画欠丰满。

炎之神殿在哥隆族生活的迪斯火山内部，入口在族长房间的雕像后面。不过再次来到这里发现，哥隆族人几乎人间蒸发了。在基地一番探索，林克才好不容易找到一个小哥隆族人。交谈得知，族人的消失跟加农多夫有关。

原来加农多夫将哥隆族人抓了起来，关进炎之神殿各处的牢笼里。这是他给其他部族的警告。意思是如果不服从他的命令，下场就和哥隆族一样。

炎之神殿是一个火焰的地狱，到处喷火，布满各种各样的机关和火属性怪物。林克穿着小哥隆族人给他的防火衣，在随身精灵“那比”的帮助下，成功救出被关押在里面的众多哥隆族人。而来到神殿最深处见到BOSS“灼热穴居龙”巴鲁巴西亚时，林克却不忍下手。因为这条龙是林克的“宠物”。（本故事在漫画版中出现，在游戏中并没有，特此说明。）

7年前林克刚从森林来到海拉尔小镇，逛街时发现有卖龙宝宝的。林克看着可怜，就花掉身上仅有的70卢比买下它。林克来到草原上将龙宝宝放生，谁知道这个小家伙跟林克调皮捣蛋，抢鱼



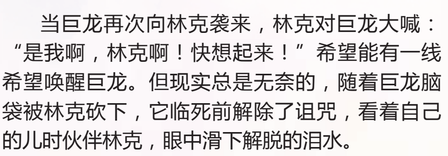
吃，还用火喷林克……林克和它打闹的时候，一个骷髅兵出现（游戏中的草原上也时常出现骷髅兵），龙宝宝喷火救了林克。林克意识到这个龙宝宝不是恶龙，它只是自己一个人很寂寞，和林克打闹寻开心。林克还发现，龙宝宝居然能学人类说话。于是他俩成了好朋友。

7年后的龙宝宝成长为巨龙，被加农多夫控制了灵魂，变成失去理智的恶龙。面对恶龙的攻击，林克不忍还手，躲避过程中脚一滑，不慎落入悬崖。前面提到的那个神秘人出现，帮 林 克 疗伤，又用竖琴声唤醒了林克。交谈得知，他叫席古，席卡族的残存者。

关于席卡族

席卡族（Sheikah，シーカー）是一个身穿忍者服饰的神秘的古代组织，据说暗之神殿就是他们建造的。他们自古以来就是海拉尔王室的“影子”身份，侍奉并守护着王室家族。他们的符号是一个眼睛（右图前胸图案），据说席卡族曾被王室出卖，从此族人怨恨王室，并在眼睛符号的下面补画上了一滴眼泪，作为被王室背叛的耻辱记忆。在时之笛中，席卡族是一个濒临灭绝的族群，只有一个幸存者，就是塞尔达公主的养母“因芭”（Impa，インパ）。（注，右图为神秘人席古，并非因芭，特此说明。）

前面说神秘人席古经常出来帮林克。这次他救林克的目标是给林克鼓劲，让他消灭巨龙，和加布多夫的战斗也只有林克能办到。但林克面对解救哥隆族和杀死自己的宠物巨龙左右为难，而此时巨龙在火山翻滚，这样下去迪斯山就会喷火，到时候周围的村镇甚至海拉尔平原都会遭殃。所以没办法，唯一的方法只有杀死巨龙。



当巨龙再次向林克袭来，林克对巨龙大喊：“是我啊，林克啊！快想起来！”希望能有一线希望唤醒巨龙。但现实总是无奈的，随着巨龙脑袋被林克砍下，它临死前解除了诅咒，看着自己的儿时伙伴林克，眼中滑下解脱的泪水。

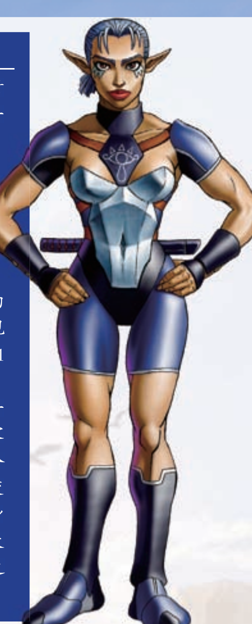
哥隆族被救，按照套路，估计大家都猜到了族长“达鲁尼亚”就是炎之贤者。族长对林克表示感谢，并以兄弟相称。他深知林克杀死自己的伙伴巨龙遭到很大的挫折，劝告林克不要被仇恨冲昏头脑，那样就打不赢加布多夫了。

「暗之贤者因芭」

林克在村子里见到神秘人，交谈中他们被附近井里出现的一个阴影似的怪物攻击，二人都没反应过来就被打倒了。神秘人怀疑是暗属性的妖怪作祟，教给林克可以传送到暗之神殿的曲子。

林克借助飞靴和真理之镜等新道具在暗之神殿摸索，干掉暗之神殿的BOSS暗黑幻影兽。解救了贤者“因芭”，塞尔达公主的养母。





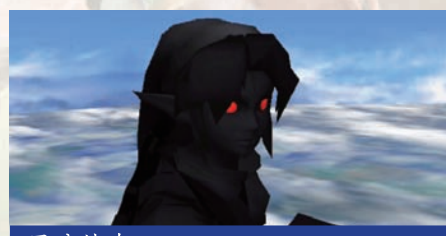
因芭

前面说了，在时之笛中席卡族最后一个幸存者就是塞尔达公主的养母“因芭”（Impa，インパ）。这个角色在塞尔达系列中经常出现，不过在不同游戏中充当着不同的角色。最早的因芭出现在《塞尔达传说》（1代）和《林克的冒险》的说明书中，被画成一个老女人，她告诉玩家控制林克去救塞尔达公主。在时之笛中，她变成了席卡族，最后化身为暗之贤者。而在《大地之章》和《时空之章》中，她成了主角。

「水之贤者露多」

祖拉王国变成了冰天雪地的雪国，国王也被冻成一个大冰坨。这里没有贤者等着林克解救，林克将国王融化就算完成了任务。国王为表谢意，将一套下水服装送给林克。

条件全部具备，此时可以动身前往水之神殿了。由于本文不是流程攻略，机关解密就不细说了，总之水之神殿很烦，在中段遇到了黑暗林克——和林克使用相同招式的黑色人形影子。



黑暗林克

进入暗之神殿的时候，在井口出现了巨大黑色影子，袭击了林克和神秘人（我在后面暗之神殿部分提到了）。其实这个影子就是黑暗林克。这是一堆看起来像沙子似的东西，可以组成人形，还能说话。他的攻击方式是复制林克，所以林克对付他的办法是不按常理出招。

黑暗林克在系列的多部游戏中出现，形式有所不同。比如第一次出现在《塞尔达传说 林克的冒险》中就是最终Boss。在《时空之章》中则是以“召唤兽”的形式出场。

黑暗林克是被暗之神殿的黑暗镜子创造出来的，《四支剑》中有详细故事，Vaati复制了3个假林克，去攻击海拉尔居民，目的是陷害林克。最后林克和公主干掉了他们，并且毁掉黑暗镜子。漫画中黑暗林克最后自己打碎了镜子，救了林克一命。整个塞尔达系列中黑暗林克的情节挺丰富，不过在时之笛中出现的黑暗林克只是走了个过场。

接着说水之神殿。游戏到这部分基本就没有情节了。游戏嘛，完全是破解几大神殿的过程。水之神殿最后干掉BOSS，又一个贤者被解救出来，她就是水国的露多公主。

在漫画中露多被救出，祖拉王国恢复了原貌，她跟林克开玩笑说了句“真不愧是我的未婚夫，来吧，咱们可以履行夫妻之约了。”林克听后臊红了脸。



露多

露多在《风之杖》中是鸟人，飞得很快，长大后还能带人飞行。时之笛中的露多是水族的公主，不过外型也很像鸟，比如胳膊和腰上的东西就很像鸟类的翅膀，头部像鹰。露多性格比较傲娇，游戏中的恶造型比右边的原画设定漂亮很多，尤其长大后。露多在时之笛中的戏份很少，小时候为了逃婚进入大鱼的嘴里，林克为了水之精灵石来找她；长大后林克再次见到她就变成了水之神殿的贤者。对其结婚的事没有什么交代。

「魂之贤者娜波露」

接着前往位于海拉尔大陆西方的幻影沙漠。林克刚来到一个堡垒似的地方就被守卫抓住，关进了监狱。其实监狱对林克来说一点压力没有，随便吹一个曲子自己就传送走了。不过林克发现监狱里还有其他人，顺便解救了那几个人，得到关于魂之神殿的消息：这个神殿就位于幻影沙漠中。

话说这个林克被关押的监狱很有意思，也不

是监狱有意思，而是里面的守卫和头领全是女人！

这是一个名叫捷鲁族（Gerudo）的族群，特点是全部由女人组成，目前她们的头领叫做娜波露（Nabooru）。她们虽然职业是贼，但并不坏，也不是怪物，她们被双生巫婆洗了脑，才干对付林克的事。所以林克在监狱里只是把她们打晕，并没有下死手。双生巫婆是加农多夫的“母亲”，也是塞尔达系列中重要的角色，下面会介绍一下。

关于捷鲁族

捷鲁族是居住在沙漠地区的盗贼（真会找地方，沙漠地区偷谁去……）。她们的外表很特殊，棕色皮肤、猩红色的头发、鹰钩鼻子、金色眼睛，耳朵也和海拉尔人的尖耳朵不同。捷鲁族一百年才出生一个男人，除此之外全是女人。根据捷鲁族的传统，这个男人必须成为族群的头领。加农多夫，这个邪恶的男人，就是这个几百年才出生的捷鲁族男人！根据族群的规定，加农多夫当然就成了捷鲁族的头领。

捷鲁族几乎全是女人，如何繁衍后代呢？据传说她们会绑架一些男人来“完成”这个工作。

从盗贼城堡的大门进入幻影沙漠，沿着隐约可见的旗杆前进来到巨大的邪神像下面。而巨大的邪神像下面的建筑就是魂之神殿。神殿里面有很多激光和邪神像，总之很烦。最后的BOSS是双生巫婆。



双生巫婆的设定其实挺给力的，一个发火，一个发冰，这么配合起来简直是冰火二重天……不过在游戏中并不难打，个人认为主要还是游戏设计的打法比较俗套。让林克反弹“火婆婆”的火焰打“冰婆婆”，反弹“冰婆婆”的冰块打“火婆婆”……本来很厉害的两个人结合到一起，反倒成了被林克利用的对象，“互相”攻击起来。打败双生巫婆，娜波露成为魂之贤者。

双生巫婆



关于双生巫婆

两个巫婆一个叫Kotake（コタケ），另一个叫Koume（コウメ），组合起来叫双生巫婆（Twinrova），又叫双生魔术师。她俩在塞尔达系列中也是重要配角。因为她们是捷鲁族首领加农多夫的代孕母亲，还是他的得力助手！她俩通过给其他人洗脑的方式，控制人来帮助加农多夫作恶，比如娜波露就是被她们洗脑的。这个二人组在其他塞尔达游戏中也有露面，一般都跟加农多夫有关，比如在《大地之章》和《时空之章》中她俩复活了加农多夫。

娜波露

娜波露是捷鲁族的首领。按照设定，这个族群的首领应该是加农多夫。不过加农多夫的野心不至于此，他想统治整个海拉尔，所以捷鲁族的首领变成女性的娜波露。不过，她被双生巫婆洗脑，成了加农多夫的走狗，其实还是加农多夫领导捷鲁族。游戏中的娜波露对林克还算友善，在林克没有破坏她的诅咒之前，娜波露就已经不伤害林克，每次林克逃跑，娜波露只是将其抓回来。作为回报，林克从一开始就不杀害捷鲁族。

「塞尔达公主现身」

干掉双生巫婆，林克返回时之神殿就见到了塞尔达公主。原来，神秘人席古就是塞尔达！她假扮成席卡族最后的幸存者，目的是掩饰自己的身份，避免被加农多夫暗杀。同时，以这个身份潜伏在加农多夫身边，用这种“最危险的地方就是最安全的地方”的计划幸存下来，得到加农多夫的内部消息。等林克变成时空勇者后，她开始帮助林克。

在漫画版中，林克和双生巫婆战斗时，在一旁帮忙的席古不小心受到攻击，被打晕了过去。林克将她救回时之神殿，发现了这个秘密。

7年前海拉尔城被攻陷，加农多夫从林克打开的时空之门进入圣地，夺走了力量三角，成为魔王。塞尔达公主和养母因芭过着逃亡的生活。公主想来一个办法，就和因芭商量起来。公主认为这样一直逃亡下去也不是办法，总有一天会被抓住。倒不如假装成加农多夫的手下，埋伏在他的身边。起初因芭是不同意的，因为这样太危险。但塞尔达公主说服了她。因为自己的力量很弱，为了自己保护自己，只能靠智慧。藏在敌人的内部或许就是最安全的，于是塞尔达公主将自己“封印”。她化妆成一个男人，一个很久以前被海拉尔王室背叛而被驱逐的席卡族后裔，在得知王室被加农多夫击溃后回到这里，来辅助加农多夫。这个解释说的通，不容易遭到加农多夫的怀疑。因芭用自己的能力将塞尔达公主的记忆暂时封印，让她变成席卡族少年。就这样等待着和时空勇者林克相聚的一天。



塞尔达

《塞尔达传说》系列的主角并不是塞尔达，但所有游戏中的公主都叫这个名字。在《塞尔达传说II》中有解释：很久以前，海拉尔王子知道了三角力量，并渴望得到它。邪恶的巫师怂恿王子去逼问自己的妹妹塞尔达公主关于三角力量的下落。塞尔达公主不说，于是巫师用魔法将她催眠。最终邪恶的巫师阴谋没有得逞，王子也非常后悔自己的所作所为。王子将沉睡的塞尔达公主放入了北方的陵墓中，并且要求以后的皇室公主都必须叫塞尔达这个名字。



林克和塞尔达公主在时之神殿相聚，二人还没有足够的“温存缠绵”，恶魔加农多夫就杀了过来。他得到了三角力量中的“力量”，现在的能力异常强大。一下就把塞尔达公主封印在一个大水晶中，带着她回到了自己的城堡。

当然，这是给林克设下的陷阱。恐怕加农多夫也怕现在的勇者林克。所以他带走塞尔达公

主，让林克到城堡来，也是考虑到可以用城堡中的机关和怪物对付林克。游戏中就是加农城堡中的几大区域，干掉里面的怪物，将迷题破解就来到了最终BOSS，恶魔加农多夫的面前。不过在进入城堡之前，六大贤者会出现帮助林克进入加农城堡，具体就是他们架起了一座通往城堡的桥（就这点作用，难道用钩锁不能飞过去么）……

「三位一体」

代表力量的加农多夫，代表智慧的塞尔达公主，代表勇气的林克，相聚在加农城堡的大厅。“多才多艺”的加农多夫弹着钢琴，伴随着徘徊在大厅中的钢琴声，加农多夫狂笑着，因为他的目的终于快实现了！



“在七年前的那天，未能得到的两个圣三角，没想到，居然附在你们的身上！”加农多夫说道，“然而，此刻所有圣三角终于聚集在此，现在就是我将它们全部纳入手中，完全支配世界的时候了！”此时，三人手臂上泛起了三角力量的光芒，仿佛圣三角之间进行着回应。加农多夫的黑暗波动力量不断释放，精灵那比被这股力量威慑住了，不能靠近林克，只能在后方和封印在水晶中的塞尔达公主靠在一起。

“圣三角对你们来说只是太过奢侈的玩具！交出来吧！”加农多夫说罢便和林克打到一处。如今的时空勇者已经不是当年的小孩子，已经具有和加农多夫对抗的能力。加农多夫也发现了这一点，边打边说：“看来进步不小嘛……我唯一算计失误的地方就是，在七年前的那天放过了你。真没想到，那个小毛头竟然会变成我成就霸业的阻碍。”说罢，加农多夫使出强力一击，带有的电属性将林克打了个措手不及，浑身触电，倒在了地上。加农多夫得意的叫嚣着，将双手伸到半空之中，用尽全力进行蓄力，他的手上顿时出现了一个巨大的黑暗波动光球。空气仿佛都被扭曲了，不断向他手上拉近。看到此景，被封在水晶中的塞尔达公主也流下了紧张的汗水。林克只能孤注一掷，挥舞退魔剑，用回旋斩砍向向他袭来的黑暗波动球……奏效了！黑暗波动球被反弹了回去。傲慢的加农多夫早就料到林克会使用这一招，他提前摆出架势，准备再次反弹黑暗波动球攻击林克。但是，令他没有想到的是，林克已经跟在被反弹的波动球后面，快速冲了上来，挥舞退魔剑砍向加农多夫……

恶魔被打败了，恶魔之城也随着主人的倒下开始崩溃。当林克带着解开封印的塞尔达公主跑到城外，城堡已经倒塌殆尽，变成了一堆废墟。看着眼前的荒凉景象，塞尔达公主认为加农多夫之所以失败，是因为他的心既不坚定又毫无正义，才导致他无法控制神的力量，最终败给了具有勇气三角的林克。当二人放松了神经，以为艰苦的战斗已经结束，突然之间，加农多夫复活了！

地球人都知道，最终BOSS都要变几次身。而根据情节设定，由于加农多夫的憎恨之心，此时力量的圣三角开始失控。加农多夫变成了巨大的牛型魔鬼，挥舞着双剑，异常威猛。突如其来的攻击把林克的退魔剑打飞。林克也

加农多夫

塞尔达系列中的重要角色。按照系列的时间线设定，加农多夫在《塞尔达传说：时之笛》中第一次登场，他为了统治整个海拉尔，到处寻找三角力量。经过多年寻找未果之后，他骗取了国王的信任，希望获得信息。然后就是利用林克开启时空之门，得到力量，最终被林克和七贤者封印。除了缩小帽和姆吉拉的假面，其他塞尔达游戏都或多或少提到了加农多夫。比如《梦见岛》讲述的是林克的一场噩梦，最后的BOSS就是加农多夫；FC的《塞尔达传说》初代讲述的是海拉尔人民畏惧加农多夫，集体迁移到北方。



加农多夫魔王

被打的节节败退，毫无还手之力。当远处的塞尔达公主把退魔剑扔给林克，林克才有了反击的机会，并摸索到加农多夫此时的弱点在尾巴上，攻击其他地方则完全无效。

一番苦战，伤痕累累的林克将妖魔化的加农多夫打翻在地。退魔剑发出嗡嗡声和耀眼的光芒。远处的塞尔达公主告诉林克，这是退魔剑将把最高力量释放，让林克给魔王最后一击。

退魔剑插入魔王的头部。

塞尔达公主召唤六位贤者，“是时候了，创造海拉尔的古代神们，请现在将封印之门打开，把邪恶的黑暗化身永葬于冥府的深渊！”加农多夫咆哮着被七位贤者封印。

天空中乌云慢慢散去，缕缕阳光照在海拉尔大陆上。接下来就是重建海拉尔的时候了，就是林克要“告白”的时候，但塞尔达公主却要道别。“战斗已经结束，我身为第七位贤者，必须让马士达之剑沉睡，并且关上时空之门。同时，往来于此的时空隧道也将封闭。林克，将时之笛给我吧，现在的我有能力将你送回原来的时代。”林克听后惊慌失措：“等等！我之所以来这里不是不得已被卷入战斗，我是因为塞尔达你……”

公主深知他的情谊，眼中已淌下泪水，哽咽的说：“我将继承父王的王位，统治海拉尔。林克……请今后也一直继续……这个国家的……和平……回去吧！回到……你所属于的地方，回到你原来的样子……”

“我，时空勇者，无论何时何地……都会为海拉尔……为塞尔达公主……战斗下去。”林克单膝跪在公主面前发誓。精灵那比在他的头上飞舞闪烁。

时之笛的笛声响起，光芒中塞尔达公主的身影逐渐消失。精灵那比飞到空中，也要和林克说再见了。“林克……你已经是出色的勇者了。那比能放心回森林……林克……我最喜欢你了哦！林克！”

站在时之神殿里面的退魔剑前，林克恢复成小孩子的模样。他看了一眼退魔剑，似乎面带微笑，转身走到外面。

“哈罗！米多！”一个科齐利族的小孩子正在叫坐在树上发呆的米多，“树爷的孩子出生了哦！快来看哦！”树爷的孩子出生了。

海拉尔城的小镇仍然是一片繁华景象。

林克来到城堡，蝴蝶飞舞的花丛中塞尔达公主听到有人前来，急忙转身。二人深情对视，眼中滚动着泪花。（全文完）







3DS正在经历一段困难的时期。任天堂想给第三方让路，第三方说你们不铺路就根本没有路。关注度相当高的《洛克人DASH3》被CAPCOM宣布取消开发后，人们开始挖掘出其他已经进入坟墓的3DS游戏。看着这些消息，人们又进一步对3DS的前途感到不安。其实游戏取消开发是比较常见的现象，3DS的这几款游戏中很多都是厂商对自己没有信心或者没钱继续，而不是对3DS失去了信心。其实，其他掌机也有很多取消开发的游戏，这就是本文所涉及的内容。 文/硬核

永远玩不到的掌机游戏?

细数主流掌机取消开发的游戏

NDS：16

PSP：21

3DS：7



我的花园（My Garden）

发行公司：EA /类型：SLG

2010年的TGS上，EA首次向外界公布了这个游戏。简单的说这游戏就是管理一个虚拟的花园，各种绚丽的植物从截图上看起来很漂亮。通过我们简单的脑内补完，3D效果的画面应该使得游戏更有魄才对，但是几个月后EA放出的试玩版却满不是那么回事。帧数不稳定、操作不流畅、



各种物体缺乏细节等等问题，试玩过的人还说3D效果不管你把3D滑杆推到哪里都无法让人满意。此外游戏内容也特别的单调：给花园种上各种植物，吸引昆虫和其他动物，然后根据要求拍摄照片完成任务，接着获得更多的植物种子和道具，如此反复。

画面不好，玩法也没意思，不过离EA预定的跟3DS主机首发的目标时间还有几个月，理论上是有可能修正这些问题。但是最后还是因为品质问题被取消了，官方说法是："EA决定取消3DS游戏《我的花园》的发售。我们觉得这款游戏无法吸引到足够的3DS用户。"非常明智的决定，毕竟不是什么游戏都能靠跟主机首发获得关注的，特别是这一款讲究拍照的游戏却没有泳装美女的时候。



圣徒街（Saints Row: Drive By）

发行公司：THQ /类型：AAVG

《圣徒街》是THQ公司发行的开放的沙盘式的动作冒险游戏，你可以在一个城市里自由的开车、射击、完成各种各样的任务。玩起来很像GTA，但风格更加搞怪。2010年6月底的时候，THQ的"核心游戏副总裁"（搞不懂在THQ这是个什么样的职位）Danny Bilson对媒体说了关于外传性质的游戏《圣徒街: Drive By》的情况。游戏主要是XBLA版，而3DS版的《圣徒街: Drive By》也"已经做了一些东西"，还说任天堂支持给3DS做M级别的游戏，他对3DS很有信心之类的话。

结果一年之后，同样是Danny Bilson对外宣布因为开发成本太高，THQ取消了XBLA版的



《圣徒街: Drive By》。而3DS版本，他的说法是："我们谈过关于制作《圣徒街》的3DS版本游戏，但是我们从来就没有开始做。"他还表示THQ虽然放弃了《圣徒街》的3DS游戏，但正在为3DS准备其他的游戏。不过有了关于《圣徒街》3DS版那种前后矛盾的说法，THQ为3DS准备的其他游戏看样子也不靠谱了，只存在于他们的嘴上。

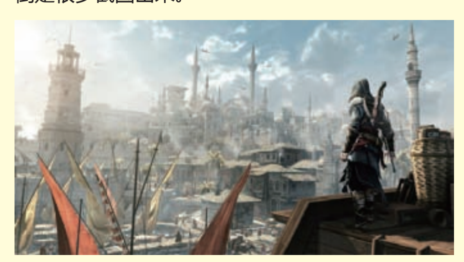


3DS 刺客信条 (Assassin's Creed: Lost Legacy)

RV: ★★★

发行公司：Ubisoft /类型：AAVG

当去年任天堂公布一系列第三方厂商预定开发的3DS游戏时，Ubi公司的《刺客信条 失落的遗产》就在其中。随着《刺客信条》系列在主流家用机上的走红，这个3DS游戏大概是当时Ubi公司的3DS游戏列表中最受人关注的一个，然而我们什么内容也没有看到。"汤姆克兰西"的两个游戏倒是很多截图出来。



在这种情况下，听到《失落的遗产》取消开发也就没什么奇怪的，也没多少人关注。在听到取消的消息之后，外界才从家用机版《刺客信条 启示录》的编剧那里获得消息，说《失落的遗产》大概是讲述1代的主角Ezio到Masyaf这个圣城去调查的故事；而这个故事改改被《刺客信条 启示录》拿来用了。所以当你有机会玩到高清机或电脑上的这个游戏时，请记得其灵魂有一部分来自死掉的3DS版。



3DS HUDSON公司四款新作

RV: ★★★

发行公司：HUDSON

不玩XBOX360的也许不会知道Omega Five这个游戏，2008年的时候这个横向卷轴射击游戏在XBLA上发售，因为当时XBLA的游戏质量都不算高，所以HUDSON的这款华丽的游戏备受好评。后来Fami通网站上放出消息，把这个游戏列到了3DS的游戏发售表中。《コロリンパ》是HUDSON为Wii开发的游戏，玩法类似《超级猴子球》——通过控制平台倾斜度来引导小球滚动。既然《超级猴子球》可以上3DS，这个游戏自然也计划要上。此外HUDSON还预定要制作《PC原人》和《炸弹人》的3DS版，这些都是相当经典的游戏。



然而现在的HUDSON已经不是当初的HUDSON了。从今年4月开始的新一财年，KONAMI公司收购HUDSON超过50%的股份，HUDSON已经变成了KONAMI的子公司，所以HUDSON的游戏要怎么做、在哪台机器上做都得听KONAMI的。结果就是上面提到的4款3DS新作全都没戏了，取消开发。这些游戏以后还有没有机会在3DS上重见天日，得看KONAMI和任天堂堂的交情了。



3DS DJ英雄3D (DJ Hero 3D)

RV: ★★★

发行公司：Activision /类型：MUG

DJ Hero是Activision的音乐游戏，加上Activision这种欧美大厂习惯的多平台做法，以及旗下游戏制作工作室Vicarious Visions长年的任天堂掌机游戏制作经验，3DS版的DJ Hero出现并不令人惊讶。实际上DJ Hero 3D算是最早的一批公布的3DS游戏，而且在去年E3展上就已经有了完成度很高的试玩版。你要配合按键和触摸屏来完成游戏，因为硬件上的不同，其感觉也跟家用

高清机版不一样。游戏的画面也被当时体验的媒体记者称为“3DS机能的有力展示”。



这样一个似乎很快就能拿来卖的游戏却因为Activision在音乐游戏上的整体规划而泡汤了。因为2010年整个音乐游戏类型都开始降温——Activision的《吉他英雄》卖得不好，《摇滚乐队》的制作公司Harmonix也被母公司卖掉了，DJ Hero高清机版制作公司Freestyle Games在裁员……很明显，Activision不打算在音乐游戏上浪费钱了，他们宣布2011年不会发行任何一款音乐游戏。尽管官方并没有正式的公布DJ Hero 3D这个游戏取消，所以理论上我们可能在2012、2013、2014年看到DJ Hero 3D的回归。你问再往后？那时候要出估计也是DJ Hero 4D了吧。



吸血莱恩 (BloodRayne: The Shroud)

RV：★★★

发行公司：Majesco /类型：ACT

《吸血莱恩》是一款讲述半人半吸血鬼的主角莱恩寻找自己吸血鬼父亲报杀母之仇的动作游戏。国内的电视游戏玩家对这种被称为“达姆拜尔”的半人半吸血鬼生物肯定不陌生，但是那个《月下夜想曲》的阿鲁卡多几乎吸引了所有人的注意力，所以对吸血莱恩的关注度并不高，直到去年3DS公布一堆第三方游戏的时候，才开始期待这个血腥但性感的莱恩出现在3DS屏幕上。可惜，在那之后一直没有什么消息放出来。



突然有一天，《吸血莱恩》在Facebook上的官方页面上写了一句话“3DS版现在已经暂停，有新消息时我们肯定会告诉大家。”官方并没有说项目暂停的原因，小编无责任猜测一下：鉴于Majesco决定暂停而不是取消开发，说明他们对3DS的未来还是有信心的，只是对3DS的现状没有信心而已……或者是他们没钱了，因为他们同期还有另一个更加靠得住的项目要投入——XBLA和PSN版的2D《吸血莱恩》，8月份就要面世了。



洛克人DASH3 (Rockman DASH 3)

RV：★★★

发行公司：CAPCOM /类型：ARPG

终于说到本文的重点了，毕竟这阵子人们对3DS游戏取消开发的关注都是因为这款CAPCOM超过14年历史的洛克人系列的ARPG《洛克人DASH》3DS版取消而引发的。作为风格最独特的洛克人系列作品，讲述的不再是什么正义博士与邪恶博士的机器人较量，而是在广阔的世界中展开大冒险。游戏在2代之后就没有新的内容出现，只是后来1和2两部作品都移植给了PSP。超过10年时间的等待，饭丝们终于在3DS上等到了DASH3的新消息。而且CAPCOM采用了新颖的开发模式，玩家得以较深入的参与到游戏制作步骤中来，投入度很高，也更加让人期待了。





2011年7月15日，官方的博客还进行了日常的更新，报道开发相关的一些趣事。3天后还是这个官方博客却毫无征兆的发出了一封消息，宣布正式DASH3项目停止。他们之前承诺的将在3DS的eShop里发售的试玩版也一同取消。官方的解释是说预计这个游戏无法吸引到足够多的玩家，并且强调这件事跟“洛克人之父”稻船敬二的离职没有关系。饭丝们对此自然无法接受，特别是那些积极参与官方组织的游戏制作活动的玩家们。但是事实已定，DASH3项目重开的希望很渺茫，甚至可能永远也不会再有DASH系列游戏了。结合这几年的情况来看，曾经是CAPCOM吉祥物的“洛克人”这个形象似乎要被CAPCOM抛弃，各种正统的作品越来越少，人们只能从《漫画英雄VS CAPCOM》之类的穿越剧情格斗游戏中才能看到一两个熟悉机器人角色。（现在的CAPCOM吉祥物也许MH的随行猫可以算一个。）

截稿前，饭丝们已经在网上展开了签名活动，希望收集到10万份签名，让CAPCOM有信心重启DASH3的项目。另外正跟CAPCOM合作开发家用机游戏《阿修罗之怒》的CyberConnect2公司公开说有意接手DASH3项目继续开发。

附录

来自《洛克人DASH3》项目组玩家开发社区“DevRoom”联络人Greg的一封致玩家信

《洛克人DASH3》的项目并没有改变我的整个生活，但是确实让我投入了好几个月的时间。眼看着这个项目被取消真的很难过，有些东西我从心里就不愿承认，但是我们碰到了一些情况，而且必须同时来面对。

大家知道，《洛克人DASH3》的项目是极富雄心和创意的——创造一个游戏，吸收大量的来自饭丝们制作的内容。

项目的一个最基本的目标就是将游戏的开发过程尽可能的透明，让忠诚的系列饭丝们能够了解到过程，这是其他主流游戏开发史上从来没有过的。开发小组为这个游戏制作的大量内容提供了相当有深度的细节，包括语音录制和3D角色建模等等。他们谈论办公室的情况，谈论所有关于这款游戏制作时的状况，这种程度的信息公开让公司的其他人都很担心。

为什么其他部门的人会担心？因为这个游戏业界通常都把很多内容藏着掖着不让外界知道。所有的游戏都要经过多道审批的程序，大多数游戏在最终审批未通过之前是不会让公众知道的。而《洛克人DASH3》的项目，向饭丝们公布开发进度却是这个项目最核心的内容之一，目的是让大家都看到开发一个游戏真正意味着什么。我们大家都在一起，不管好还是不好。而现在我们必须一起面对一些游戏最终要面对的那一时刻。

我知道很多饭丝听到这则消息时会非常非常失望。请相信我们的感受也一样，对那些为这个项目工作了差不多1年的员工来说这无疑也是当头一棒。从DASH3第一个构思开始，小组就一直在为此忙碌。我们和洛克人DASH生活在了一起，我们花了大量的时间开会，利用游戏原型和玩家们的参与制作了大量的游戏内容，还有很多次我们飞到大洋彼岸去开会商讨游戏的制作。对我们这些深入这个项目的人来说，《洛克人 DASH3》已经超过了一个游戏的概念——这是一种象征，一种团体努力协作的表现，大家一起分享所有的创意和想象力。不仅仅是游戏这个产品，还是一种思想的交融。

在如此的努力之后，关闭这个项目的决定对我们所有职员来说同样非常痛苦，但我们必须继续向前。

这并不是游戏的终极结果，游戏的开发过程有时激动人心，有时让人失落，这都是真实的表现。我们没有抵达我们希望抵达的终点，但是我们感谢大家陪我们一起这趟旅程。

NDS取消的游戏

这么多3DS游戏取消或者暂停开发，再加上目前3DS销售的不景气，人们难免开始担心3DS的前途。不过劝大家别太悲观，游戏取消开发是常有的事。让我们把这些“业界前景”之类的事情先丢一边，看看小编为大家收集的PSP和NDS上部分取消开发的游戏吧。

游戏译名	游戏原名	发行公司	游戏类型	取消时间
超级吃豆人弹珠台	Super Pac-Man Pinball	Namco	PUZ	不详
如何度过我的暑假	How I Spent My Summer Vacation	Santa Cruz	ACT	不详
外星双傻	ToeJam & Earl	Johnson Voorsanger	ACT	不详
鱼之眼 生活和自然	Reel Fishing: Life & Nature	MMV	SPG	不详
越野摩托挑战赛	Motocross Challenge	DHG	SPG	2009年
忍者加加丸君	忍者じゃじゃ丸くん	Jaleco	ACT	不详
装甲赛车2	Racing Gears 2	Orbital Media	RAC	不详
蔚蓝色的梦	Cerulean Dream	Celisphere Interactive	STG	不详

黑与白 生物　Full-Fat
Black & White: Creatures　SLG



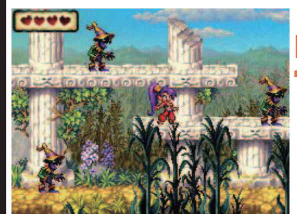
PC上的《黑与白》有点像是RTS游戏，你扮演上帝培养出神兽来帮助信仰者生存。Full-Fat公司开发的DS版正是按照这个来改编，重点落在了神兽的培养上，就像是宠物模拟游戏。但是一直没有太多消息透露，最后消失在人们的视线中。

男孩与软泥　Majesco
A Boy and His Blob　ACT



最早是1989年在FC上的一款富含解谜要素的动作游戏，15年之后Majesco公司宣布要在DS上制作续集，从游戏截图来看是以3D角色的形式来制作的。游戏预计2005年秋天推出，可一直没见动静，也许是变成了2009年的同名Wii游戏吧。

桑塔　Wayforward
Shantae　ACT



DSiware下载可能

←Wayforward对掌机上做动作游戏还有不错的，有机会去试试DSiware的桑塔。

《桑塔》这个游戏最早是GBC的一款平台动作游戏，当时还是CAPCOM代理的。后来Wayforward接手打算制作多个续作，却都没有成形。NDS上原计划的卡带版本也没有推出。不过他们最终在DSiWare上推出了一个《桑塔》游戏，是不是跟卡带版一样则不详。

月光寓言　Majesco
Moonlight Fables　AAVG



游戏质量不过关被取消

←看图还真有点掌机上的2D《恶魔城》的意思，不过玩起来恐怕就不一样了。

《月光寓言》是西方游戏厂商公布的最早一批NDS游戏之一，是一种画面类似2D《恶魔城》系列风格的动作冒险游戏。可惜在开发的过程中有一次重大的调整，调整过后Majesco对结果并不满意，重新评估后正式取消了游戏的开发。

异形 殖民军 | WayForward
Aliens: Colonial Marines | ACT



转而去开发全新作品

←跟家用机同名的《殖民军》被取消了，NDS上的《异形 感染》是不是就换个名字？

这个异形题材的游戏很像是传统的2D卷轴射击游戏，比如《魂斗罗》和《合金弹头》，开发的时间大概是2005年。后来整个《异形》系列游戏的开发版权落在了SEGA手中，他们决定把重点放在高清家用机上，NDS的这个《异形 殖民军》就取消了。

闭路电视 | Nikitova Games
CCTV | PUZ





CCTV显然不是电视台的名称，这里指公共场所常见的监视摄像系统。游戏的玩法就是扮演保安通过观察不同的视频，来找出罪犯或解决问题。可惜的是游戏的制作公司找不到感兴趣的发行商，只能暂停这个项目，现在也就相当于取消了。

栽培恋爱 | EA
はち恋 | AVG



EA公司在NDS上投入了不少精力来迎合日文市场，《栽培恋爱》这个恋爱模拟游戏就是其中一个，不少“清凉”的画面也是游戏的卖点之一。游戏的设定是你必须在一个月内追上一个女孩否则就死翘翘，后来《Fami通》杂志报告这个游戏本身死翘翘了。

电梯大战 | Taito
Elevator Action | ACT



角色设定为北朝鲜女兵

上世纪八九十年代中国街机厅特别流行的《电梯大战》，后来经历了多次移植，GBC、Wii等等都有。2008年的时候Taito打算在NDS上重制这款经典游戏，玩法变化不大，但是人物背景之类的设定更加详细。游戏最终也是毫无声息的被取消了。

幻想生活 | Level-5
Fantasy Life | SLG

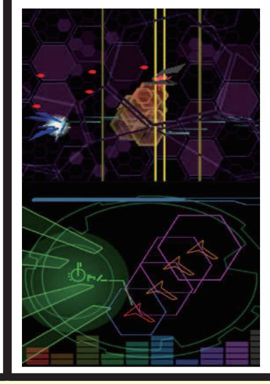


本作进化为3DS游戏

←这种清新的画面是GBA上Mother3的风格，很多人都喜欢这种风格。

《幻想生活》是Level-5和Brownie Brown合作的一款生活模拟游戏，画面风格很像任天堂经典的RPG Mother3。不过因为3DS的公布，Level-5就取消了NDS版的计划，改而开发3DS版本。那种2D风格画面可以在《雷顿教授与魔神之笛》的小游戏中看到。

圣杯 | Santa Cruz
Chalice | STG



《圣杯》是2008年期间在开发的一款射击游戏，其特点是有着线条风格的独特画面，有点像是著名的音乐游戏Rez。作为小厂商，Santa Cruz同样是因为找不到愿意发行这个游戏的公司，不得不放弃开发，只留下一个可玩的原型版本。

PSP取消的游戏

取消的PSP游戏挺多，其中不乏一些非常经典的名作。希望以后在PSV上玩到吧！

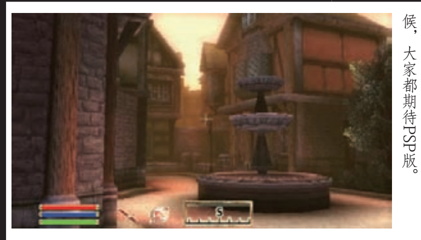
游戏译名	游戏原名	发行公司	游戏类型	取消时间
暗影降临	Advent Shadow	Majesco	ACT	2006年1月
Traxion	Traxion	LucasArts	MUG	2007年1月
蚯蚓战士	Earthworm Jim	Atari	ACT	2007年6月
激怒 黑暗天使	Gekido: The Dark Angel	Naps Team	ACT	不详
皇帝的财宝	Landstalker	Climax	ARPG	不详
魔界战争	魔界ウォーズ	Nippon Ichi	SRPG	不详
金属外壳	Metal Shell	Tantalus	ACT	不详
海盗宝藏	Buccaneer Booty	SCE	ACT	不详
Psynapse	Psynapse	SCE	ETC	不详
黏黏球	Sticky Balls	Warthog	PUZ	不详
纳欧米	Na0mi	Mad Monkey	RTS	不详

上古卷轴游记 湮没

Bethesda

The Elder Scrolls Travels: Oblivion

ARPG



←当年《湮没》人气正火的时候，大家都期待PSP版。

《上古卷轴游记》系列是著名美式RPG《上古卷轴》系列的手机版，首次转向掌机开发就是这个PSP的《湮灭》，故事改编自家用机版，但是在系统方面有着很大的区别。这很是可能跟家用机版一样成功的游戏，可惜最后没有原因的取消了。

炮灰3

Codemasters

Cannon Fodder 3

STG



←想起了《大众狂欢》中的兵人游戏，这个更复杂。

《炮灰》系列是PC上比较有名的射击游戏，带点即时战略的味道。2006年8月Codemasters公布他们要在PSP上将这个游戏首次3D化。负责制作的公司Sensible经历了多次反复的取消、重开项目，最后这个游戏还是因为Codemasters财务上的问题被取消了。

查理布朗的全明星棒球

NBGI

Charlie Brown's All-Stars

SPG



←查理布朗才是主角，然而我只知道有史努比这条狗。

查理布朗是史努比的主人，在漫画《花生》中他就是个棒球手，所以以他的形象来做棒球游戏是可以理解的。《查理布朗的全明星棒球》本来打算制作PS2和PSP版本，但是因为制作公司FarSight同时还有其他项目要做，忙不过来，最终这个游戏被放弃了。

关键时刻

Argonaut Games

Zero Hour

ACT



←就算正常推出了，估计也只是个很一般的游戏。

这是一个第三人称动作射击游戏，Argonaut公司本来打算是在PS2上开发，但当时正好赶上PSP的公布，他们获得了PSP的早期开发工具，于是决定转向掌机上开发。我们可以在2004年的E3上看到这个游戏的演示。可惜最后因为财政原因，Argonaut关门了。

止痛剂 地狱之战

Mindware

Painkiller: Hell Wars

FPS



←这图绝对不是PSP版的，图像效果不可能这么好。

《止痛剂》是PC上比较知名的FPS游戏，XBOX上也有个叫做《止痛剂 地狱之战》的游戏，基本移植自PC版第一作。而这个2006年公布的PSP版本则有大量的不同，可算是个新游戏。但是最后就一直没有消息了。官方之前放出来的游戏图也不像是PSP版的。

柯南

Planet Moon

Conan

ACT

←家用机上的《柯南》还可以玩玩，PSP就算了吧。

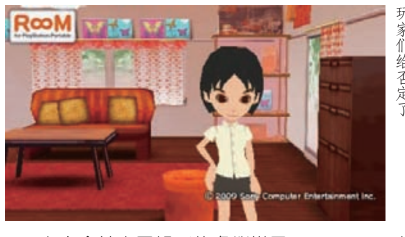
野蛮人柯南这个形象被不少公司打造成了游戏，但都是家用机或PC版本，其实2006年还有一个PSP版本在开发中。制作公司Planet Moon做出了一个可玩的原型版本，展示给多家发行商看希望获得投资继续开发，但最后他们没有找到。

房间

SCE

Room

ETC



←看上去还挺不错的，可惜被玩家们给否定了。

PS3上有个社交网络型的虚拟世界Home，SCE当时觉得有必要将这种模式复制到PSP上，做一个小一点的社交游戏Room。他们从2009年10月开始选择玩家进行了内测，结果从返回的信息来看，并没有达到SCE的要求，所以在2010年4月停止了项目。

生化危机携带版

CAPCOM

Resident Evil Portable

AAVG



←09年E3上SONY的重磅消息之一，结果这一张图就是全部。

SONY在2009年E3的发布会上公布了《生化危机携带版》的消息，但是并没有什么具体的内容，只是说会在2010年的某个时候发售。结果2010年只有《生化危机 雇佣兵3D》的消息。《生化危机携带版》后来再也没被提起过，八成是取消了。

猎犬

SCE

The Retriever

ACT







←李连杰的两个游戏都取消了，肯定跟SCE闹矛盾了。

这是李连杰参与制作的第二个游戏，第一个是PS2上的《荣誉之战》（Rise To Honor）。2005年的时候《猎犬》在同时为PS2和PSP开发，也是个强调武术格斗的清版动作游戏。后来这个游戏不明原因的被取消，同时被取消的还有《荣誉之战2》。

谜题任务2

Infinite Interactive

Puzzle Quest 2

PUZ



←PSP版取消就取消吧，这游戏你用什么设备都能玩到。

Infinite Interactive公司首先在2011年1月被Firemint收购，2个月后Firemint又被EA收购。虽然两家公司都没有意思要取消PSP版的Puzzle Quest 2开发，但是Infinite Interactive公司因为人事变动已经没有足够的人来开发了，PSP版只好取消。

文/剑纹

已经无法阻止的三角力量

《塞尔达传说 时之笛》标志性符号探究



最近《塞尔达传说 时之笛3D》比较火，小编我认为原因有二：一是N64版原作深受玩家喜闻乐见，这次3DS版复刻也比较给力。二是目前3DS的原创游戏实在是少，大家没什么选的……

时之笛的世界观相当完整，从林克出世开始，见到塞尔达之后寻找精灵石，直到开启时空之门穿越7年时光，然后是解救贤者共同对抗加农多夫……情节上流畅自然，围绕三角力量讲述了一个完整的故事。三角力量可以说是本作，甚至是整个塞尔达传说系列的一个核心要素。但实际上三角力量并不是任天堂的原创设计，关于它的传说已经超过1000多年。

一个由三个金色三角组成的大三角图案就是三角力量，在塞尔达系列中的很多地方可以看到，比如墙上的图腾、道具上的logo等等，尤其是海拉尔城堡中的图案到处都是。时之笛在游戏中对三角力量进行了详细的描述：创造海拉尔大陆的三大黄金女神用她们各自的力量（三个小三角）组成了三角力量（一个大三角）。也就是说，三角力量的三个角分别是力量、智慧和勇气。在游戏中这三样又分别对应了三个角色：加农多夫是力量，塞尔达公主是智慧，而勇者林克则代表着勇气。

虽然任天堂把三角力量刻画的有模有样，但实际上这个东西并不是他们原创的，今天我们都能在很多真实的建筑物上见到此logo，一些公司，比如Delta Machinery和Fischer Skiwear的产品logo也都结合了三角力量的图案，说来奇怪，3K党的logo也结合这个图案的设计灵感。并不是说这些logo都受到了塞尔达的三角力量启发，在西方类似的设计甚至可以追述到十三世纪的谢尔宾斯基三角形的概念。不过在日本，塞尔达游戏开发出来之后，事情就变得不同了，三角力量包含更多的意义。如果你玩过《将军》（Shogun Total War）或《信长野望》系列就会知道，游戏中有个叫“北条氏”（Hoji）的种族，他们的“家纹”从本质上说就是三角力量。

北条氏的符号是“三つ鱗”（Mitsuuroko，英文three scales），12和13世纪日本政坛上的一个主要力量。维基上有一段很短的中文解释：

北条氏是日本镰仓幕府的执权（实质为幕府的最高执行人），伊豆国的贵族。自从协出源頼朝消灭平氏。自第二代执权北条义时起，掌握了镰仓幕府的实权，之后每代以不同的手法使幕府将军下台，其后更使亲本成为了将军。第八代执权北条时宗曾应付元朝的入侵。第九代执权北条贞时在平禅门之乱消灭了平頼纲。

在第十五代执权遭到了足利尊氏的讨伐，镰仓府被攻陷，北条氏的执权于1333年正式完结。其后北条氏尝试在日本各地再次起兵，可是每次以失败而终。之后的子孙以横井氏的身份为南朝效力，但详细不明。其中一个子孙以是幕末的熊本藩的藩士横井小楠。

虽然不久后北条式就消失了，但他们的“三个鳞片”的logo如今在日本仍然随处可见，比如寺庙、纪念碑、墓碑上。

另一个同样使用了“三つ鱗”这个同名设计的是一家能源公司Mitsuuroko。这公司的规模相当大，产品涉及石油、液化石油气、固体燃料等。去日本旅游的话可以在很多建筑物上见到他们的logo，在涉谷市区还能见到巨大的Mitsuuroko公告牌和霓虹灯。茨城县有一家水产加工厂Mitsuuroko食品也是一样的logo。除此之外，可能还有其他公



司使用这个logo，暂时就不一一考证了。

知道了吧，三角力量的设计早于塞尔达，宫本茂先生设计游戏时使用了这个符号，并将它发扬光大，以至于有些不明真相的人可能还以为是其他公司盗用了塞尔达游戏的设计。相反，也不能说是任天堂剽窃了这个设计。因为这个简洁的图案类似西方广为使用的交叉短剑，或者交叉腿骨，上面放一个骷髅，代表死亡的形象。几乎已经变成公用的符号，在很多产品或游戏中都能见到。如今来看，宫本茂设计的塞尔达中的神秘元素“三角力量”是一个天才的决定，清晰的表达了两种含义，“三种力量”和“三位一体”。让人过目不忘。

有图有真相







左上图是传说中的北条式“照片”，背面墙上的旗帜上面清晰可见“三角力量”。如今在日本很多古迹上能够看到的“三角力量”基本都跟北条式有些关系。

有图有真相









正文中提到的Delta Machinery和Fischer Skiwear，前者是机器厂，生产一些很“奇怪”的工业机器。后者是运动品牌，左侧的登山服、登山鞋和运动包都是“三角力量”的产品。



历史和游戏的重叠

戏谈战国英雄

7月21日，《战国BASARA 年代记英雄》如期发售，使得割草游戏的粉丝们又是一阵躁动。游戏在系统方面追加了空中技能，其可玩性比前作稍有提高，但是游戏的同一任务中不能更换场景且场景过小的问题仍然存在，这使得游戏的重复性和枯燥性提升，很容易让玩家失去坚持继续游戏的动力。好在游戏的模式众多，新增加的连战模式也对玩家提出了新的挑战，而且游戏的人设和CV依旧那么出众，仅这些就足以诱惑粉丝了。

在PSP《战国BASARA》新作发售之际，秉承新作副标题《年代记英雄》，在此阿卡将对日本战国时期的诸多英雄进行一次完整的剖析，也让该系列的玩家对历史中的人物和游戏中的人物有一个更加完整的认识。不过呢，鉴于阿卡是基佬属性，所以介绍的重点可能会偏向女性角色（话说基佬不是应该偏向男性么？）…… 文/AKA

阿市（おいち）

幻妖言惑


阿市的历史像

第一个要介绍的人完全没有迟疑就选择了阿市，因为她给人的印象太深刻了（能登啊能登，你让我说什么好，唉）。阿市首次亮相《战国BASARA》是在PS2时代的《战国BASARA 2》中，作为敌方角色出现，直到《英雄外传》开始才成为可操控角色。

“好痛、好痛啊、阿市究竟是做了什么？”，在《2》中首次遇见阿市时会听到这样的台词、并且是以那样柔弱的声音说出来的台词，瞬间让人有一种想要去保护阿市的冲动。如此一个柔弱（？）的女子竟在战场上杀敌，单单是想象就会让人产生怜悯。但是，就是这样的阿市，她的各种必杀技几乎是最为



黑暗、最为残忍的，和她在外表以及声音上的弱女子形象形成了鲜明的对比。

阿市，织田信长的妹妹、浅井长政的妻子。虽然是绝世美女，但是因为在“信长之妹”的环境中成长起来，其性格也受到了很大的负面影响，偏向于内向和自虐。她的口头禅是“这也是阿市的错……”，自己会在毫不知情的情况下利用了自己的美貌来操纵自己的部下，具有魔女一般的另一个侧面。

游戏中面对信长、或者受到森兰丸的挑衅、又或者释放BASARA技的时候会出现如信长一般的鬼气，这一点上可以说是兄妹的共通点吧。在看到模仿信长的森兰丸时会说出讽刺的语句来故意讥讽他，而这样的阿市在浓姬眼中则是“于世唯一能知主上（信长）真意之人”。不过，阿市对于别人的幸福充满了羡慕和嫉妒，对于夫妻关系甚佳的前田利家夫妇则会表现出想要一脚踢过去的怨恨（女人真可怕）。

虽然一开始是由于政治婚姻而嫁到浅井家，但是对于严格要求自己、并且引导自己的夫君浅井长政的温柔，阿市逐渐开始打心底爱着这样的他。原本是为了完成兄长的命令嫁到浅井家后抹杀掉浅井一族以除后患，然而却因为对于长政的爱使得她没有完成任务。虽然有时候阿市也会因





为夫君的严厉而灰心丧气，但是即便是这样，阿市也想要一直留在长政身边而参加战斗。对于想要杀死长政的、对自己极具威胁的兄长信长，阿市则抱有必死的决心想要阻止这一切的发生，对于夫君长政的依赖和爱慕可见一斑。

游戏《2》中为非操控角色，其攻击模式和松一样。自《英雄外传》后变为可操控角色，在战场中将死亡将士的怨念以黑之手实体化进行攻击，而在《英雄外传》的故事模式结尾中得表演也与其他角色不同。心之所依的夫君长政的死让她的精神完全崩坏，变得更加疯狂起来，这也是系列中最为阴暗的情节展开。

游戏的设定中，本能寺之变后唯一生存下来的阿市被奉为“第五天魔王”，为了实现织田重振的野望，所带的兵将几乎都是狂暴状态。浅井家灭亡后，阿市被带回到织田家，此后织田军在本能寺之变灭亡后，仅她一人活了下来。夫君长政之死和兄长信长之死让她精神崩溃、错乱，流浪于各地，而后织田军的残党将其奉为“第五天魔王”。游戏中还分为两种路线：受德川家康的庇护进入东军、或者被大谷吉继利用进入西军。不过最后凭借自己对于“生存的意义”的探索，在与作为真魔王苏醒的兄长信长再会后，迎来了自己悲哀的结局。

历史上的阿市出生于尾张国，织田信长之妹。生有三女，分别是茶茶（丰臣秀吉侧室）、初（京极高次正室）和江（德川秀忠继室）（这一部分请参照今年的NHK大河剧，呼呼）。1567年嫁给近江国浅井长政，并以此婚姻织田家和浅井家结盟。1570年，信长攻打越前国的朝仓义景，后者与浅井家关系匪浅，于是浅井家和织田家的友好关系就此断绝。不过，长政和阿市的夫妇关系则受到了世人的羡慕。

姐川之战后，1573年长政与其父久政自尽，阿市与孩子4人被带织田家。信长死后的1582年，阿市与柴田胜家再婚。此后1583年，柴田胜家与羽柴秀吉（丰臣秀吉）对立，战败后与胜家于越前北之庄城自尽，享年37岁。



松（まつ）

贤才瞬丽


松岛菜菜子版松

对松的印象深刻是因为2002年日本NHK的大河剧《利家与松》，其中饰演松的就是当时红极一时的女优松岛菜菜子。松首次亮相是在《战国BASARA》中，之后在《3》中变为敌方角色，操控不可。

松，前田利家的妻子，贤妻良母的典型，是一位成熟且稳重的女性。作为武士之女嫁给利家，之后为前田家付出了一切。不过在前田家的时候，属于“妻管严”的状态，就连前田庆次也不敢招惹松。她十分爱利家，称呼利家的时候也是使用利家的乳名“犬千代大人”。游戏中的战斗装束切换时的场景就如“水手月”一样，而且料理很赞，不管是利家还是前田家的将士，在战斗结束后最期待的就是松做的饭菜。

游戏设定里，《1》的动作模式几乎与上杉谦信相同，不过在《2》中武器由日本刀变为雉刀，属性也从冰属性转为风属性，并且通过召唤前田领地的动物（鹰之太郎丸、猪之次郎丸、鼹鼠之三郎丸、狼之四郎丸、熊之五郎丸）来进行战斗。



在《2》的故事模式中，为了饿坏肚子的利家和庆次而踏上寻找食物之旅（确实不明白为什么会是这样的剧情安排……）；而在《3》中则和利家一样保持了中立态度，几乎是夫唱妇随的状态。

历史上的松名为芳春院，加贺国的战国大名前田利家的正室。法名为芳春院殿花严宗富大禅宗定尼。由于母亲是利家母亲的姐姐，所以和利家事实上是表兄妹关系。在战国时代的背景下，虽然身为女性，但是学问和武艺都十分出众。

1547年出生于尾张国海东郡篠原家的她，在



1550年父亲死后，由于母亲再婚而受到利家父亲前田利昌的养育，于1558年仅12岁的年龄嫁给了表兄弟的前田利家。此后至1580年期间共产下2男9女11个孩子。在战国时期能够产下11个孩子的女性确实为数不多，记录中还有伊达晴宗的正室久保姬产下了相同数量的孩子。

1583年的贱岳之战中，当利家即将败给柴田胜家之际，松前往越前府中与秀吉进行和谈，以此救助利家于危难之中。至1599年利家病死后出家，法号芳春院。此后1600年，前田家受到德川家康谋反的嫌疑，为了平息主张交战的利长而自愿作为人质前往江户，随后在江户确立起大名妻子的江户居住制，最后于1614年返回金泽。3年后的1617年在金泽城内去世，享年71岁。

浓姬（のうひめ）

缭乱无比


浓姬的历史像

浓姬首次亮相《战国BASARA》是从1代开始，火属性角色，手持手枪身穿和服的造型给人一种现代黑社会老大的女人一般的感觉（在战国，信长也应该算是黑社会老大了吧……）。

作为信长的妻子，身着以丧服为原型、大开衩和服的妖艳美女。所使用的武器是从南蛮之国传来的两只手枪，通常攻击以远距离射击为主，不过也可以根据使用的道具不同而使得通常攻击变为体术攻击。



对于自己的夫君信长，虽然有时候会感到恐惧，但确实是从心底爱着他，并且为了能让他成为天下人而参加战斗，自己作为王者后盾的野心也会时不时地从她的言行中表现出来。对于自己的夫君，浓姬则以官名称呼其为“上总介大人”或者“上大人”。

虽然作为魔王的妻子、以及斋藤道三的女儿在战场上总是显出一副冷漠的模样，但是事实上却是一位很感性的人。对于森兰丸就如自己亲生儿子一般疼爱，而在打倒原创角色依月（いつき）后所表现出来的困惑之情，也充分表达出了她温柔的一面。

在《3》中没有登场的原因，据推测应该是织田家灭亡时已经死亡。

历史上的浓姬名为归蝶，是战国时代的武将、美浓战国大名斋藤道三的女儿、也是织田信长的正室。“浓姬”这一通称来自“美浓国出身的高贵女性”之意，也是结婚后开始使用的名字。

浓姬的母亲是明智光继的女儿小见，所以有传说她与明智光秀是表兄妹关系。但是，由于光秀的前半生生涯不明，所以具体是否为此关系也无法得到确定。此外，对于夫妻分居的部下进行训斥、调停羽柴秀吉夫妻之间的吵架、以及作为家里的贤内助等方面都获得了信长很高的评价，不过由于浓姬自身的史实资料相对较少，所以至今仍还是一个谜。

1549年银政治婚姻的原因嫁给信长，普遍认为两人之间并没有孩子，并且由于信长孩子的生母不明比较多（喂喂喂，这个……真的大丈夫？），所以也不能确定两人之间是否真有孩子。如前述，关于浓姬的具体资料不详，也有在嫁入织田家后就早死或者离婚等传说。当然，也还有在本能寺之变中手持雉刀与夫君信长共同迎敌、最后战死的传说。而在1638年所著《浓阳诸士传纪》中，还出现了弑父的道三儿子义龙病逝后，浓姬才西归的文章。



伊达政宗（だて　まさむね）

奥州第一


伊达政宗的历史像

从1代开始伊达政宗就是系列的主人公之一。初次登场时的设定为19岁，统领着类似于暴走族的荒武者伊达军，从奥州出发誓要夺取天下的年轻天才武士。由于其单眼的造型还被称为“独眼龙”，而伊达军的将士则尊敬地称呼他为“笔头（第一、大将的意思）”。此外，他还拥有“战场的蓝色闪电”、“伊达男”等异名，和片仓小十郎共同出现时还被称为“双龙”。

性格设定上是桀骜不驯且大胆，并且还会贯彻自己所坚信的生存理念。曾公开宣言说能够担当天下之大任的非自己莫属，并且有时候还会才去一些莽撞的做法，但是作为手握部下以及人民生命的责任感相当强，在享受天

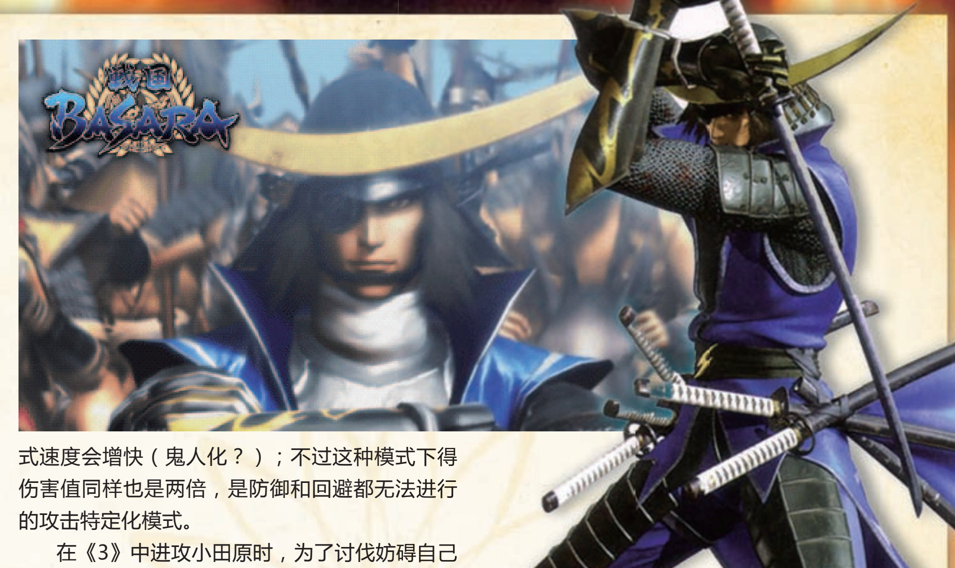


下混战的同时，也希望能尽早地结束这个乱世。此外，游戏设定中还被设定为国际派，经常会出现“Let 's Party！！”等等英文的台词，可谓是与时俱进的一位英雄（这也行……）。

对手方面，与被称为“苍红”的真田幸村有着宿命般的对决关系，并且二人都对相互之间的决斗十分期待。对于部下的片仓小十郎完全信赖，同时也与依月等最北边的农民等之间交流颇深，还与德川家康结为同盟共同战斗的事件相当多。

在形象上，三日月的头盔和眼带部分都与一般大众所熟知的伊达政宗一样。在骑马时不会使用马缰，而是直接抱住马脖子。在动画中甚至是在马身上装备了摩托车的车把和消声器（这都哪儿跟哪儿啊……汗）。通常状态下士一刀流，但是使用特定技能的时候会变为“六爪流”——在指间持有单手三振、双手六振的爽快战斗风格。六爪流状态下得攻击力会倍增，同时各种行动模





式速度会增快（鬼人化？）；不过这种模式下得伤害值同样也是两倍，是防御和回避都无法进行的攻击特定化模式。

在《3》中进攻小田原时，为了讨伐妨碍自己天下统一的秀吉而进军，但是却被前来迎敌的石田三成打败，奥州整体受到影响。此后，发誓在乱世再次到来之时，一定会向石田三成报仇雪恨。在官方的角色人气投票中，5年来一直持续第一名。

历史上的伊达政宗曾是出羽国和陆奥国的战国大名，也是陆奥仙台藩的初代藩主。本姓为藤原，家族是以伊达朝宗为祖的伊达一族，而他本人则是第16代当主伊达辉宗和最上义守之女义姬的嫡子。乳名梵天丸，世人因为其幼年时期所患天花而右眼失明一事称其为“独眼龙”。

政宗出生于出羽国米泽城，1579年13岁之时迎娶了仙道的战国大名、三春城主田村清显之女爱姬为正室，此后1581年，仅15岁的他进攻邻国的战国大名相马一族，初次上阵并大获全胜。1584年，年满18岁的他成为伊达家第17代继承人，虽然当时辉宗才41岁，也完全有能力引领全族，但是对于政宗在武将上的素质有着很高的期望，辉宗让位的决心十分坚定。



1589年，政宗率军堵上东北地区的霸权而攻打会津的芦名义广和佐竹义宣的联合军。虽然最后战争获得胜利，但是由于这时的芦名义广已经服属于丰臣秀吉，这无疑是向秀吉发出了战争的挑衅。翌年，秀吉发动小田原围攻，考虑到秀吉兵力的政宗只好服从于秀吉，这样一来秀吉也就完成了“日本统一”。

秀吉死后，1599年政宗将长女五郎八姬嫁给德川家康的六男松平忠辉，此后政宗为家康的东军立下不少汗马功劳，1601年仙台城、仙台城下町开始建设，至此伊达政宗作为初代藩主的仙台藩诞生。

战后的政宗致力于领地内的开发，保证了大米的生产量，同时积极地引进各方文化等等，为仙台藩的建设奠定了良好的基础。最终，于1636去世，享年70岁。同时，德川将军家发布命令在江户7天、京都3天都必须服丧，这是除将军御三家以外的特例。

真田幸村（さなだ　ゆきむ

天霸绝枪


真田幸村的历史像

系列的另一名主人公，初次登场时的设定为17岁。作为侍奉武田信玄勇士的真田幸村，在设定上是一名对任何事都会认真对待的热血男儿。对于主君武田信玄就如人生导师一般尊重，同时也为了信玄能够夺取天下而奋斗。由于信玄被称为“甲斐之虎”，所以在他得外号里有着弟子的含义在里面，于是幸村也被称为“虎之幼子”、“年轻之虎”等。



在性格设定上则是典型的好战分子，也是出于这份单纯，经常会控制不了自己高昂的情绪而忽视了身边的一切。还会经常发出“燃烧吧！烧成灰烬吧”等进攻命令，对于子弹则会说出“靠气势避开吧”这样乱来的言辞。也由于这样的性格，在恋爱方面完全免疫，对于城中的女子，就算是靠近都会觉得很不自然。在面对经常都牵着手的前天夫妇、以及和服稍微有些暴露的浓姬时会大喊“你都不知道廉耻吗！？”，而对于庆次的黄色笑话则会有过激的反应，相当害羞的感觉（这样的话，整蛊起来也比较好玩呢）。此外，幸村还具有天然呆的性格，对于武田的男孩祭上出现的天狐假面的真身、以及完全不像今川义元的影武者等等都不能分辨出来（……这样还能做主将）。

幸村和伊达政宗还有着被称为“苍红”的对手关系般的命运，两人之间比谁都更渴望决斗。在《3》继承信玄的衣钵成为了武田军的大将，但是由于敬爱的信玄卧病在床，自己前进的方向也开始变得迷茫起来。

历史上的真田幸村本命真田信繁，是安土桃山时代到江户初期的武将。具体出生月日不详，根据去世年龄的49岁推算为1567年出生。身为武田信玄家臣真田幸隆之孙的他，在大阪一役中十分活跃，特别是在以少敌众还攻入了德川家康本阵，差一点就能追上家康。在江户时期以后，多以讲谈和小说中挑战德川家康的真田十勇士中的英雄形象真田幸村为世人所知晓。

关于真田幸村名字的由来，虽然现在这一名字被广为流传，但是从信繁自书的信件中、以及当时的历史资料中都未曾发现使用过“幸村”这





石田三成战败后，昌幸和幸村原本作为败军将领应当剖腹自尽，但是由于信之和忠胜的原因只是被流放到了纪伊国九度山。1611年，父亲昌幸去世后，翌年幸村出家，称好白。

1614年，由于“方广寺事件”德川一族和丰臣一族矛盾加剧，丰臣一族向九度山派遣使者邀幸村入伍讨伐德川一族。此后幸村进入大阪城，分别进行了大阪冬之阵和大阪夏之阵两次合战。在大阪夏之阵中得道明寺之战，一举打败伊达政宗的先锋，在全军撤退时，幸村悠然地骑在马背上说道：“関東勢百万と候え、男はひとりもなく候（关东武者纵使百万，亦无一真男人）”。但是此时的丰臣一族的主将相继战死，在作战会议上制定的作战方案也因毛利胜永手下将领的独自判断而功亏一篑。最后，幸村只好直奔德川家康的首级而冲入敌军本阵，但是由于德川军压倒性的军力，在四天王寺附近的安井神社遇袭，被越前松平势铁炮组的西尾宗次杀害。享年49岁。

一名字的人物。所以，历史上真实存在人物的名字应以“信繁”为准。

首次出现“幸村”这一名字则是在江户时代（1672年）所著军记物语《难波战记》中。由于当时《难波战记》有着极高的人气，为了能获得广泛的阅读，于是并没有使用“信繁”而是采用了“幸村”这一名字。此后，由于“幸村”这一名字已经广为流传，在幕府编撰的家谱资料集《宽政重修诸家谱》等正史中也开始采用了“幸村”。

在丰臣秀吉时期，关于幸村的历史材料很少。不过，在秀吉死后的1600年，德川家康起兵讨伐上杉景胜，同时石田三成等也举兵前往关原之战。此时的幸村与其父昌幸参加了西军，而兄长信之因为妻子是本多忠胜之女参加了东军，从此兄弟二人分道扬镳。



德川家康（とくがわ　いえやす）

东照权现


真田幸村的历史像

德川家康初次登场是从《1》开始，但是直到《英雄外传》后才变为可操控角色。游戏中的家康分为15岁的少年家康和19岁的青年家康，是一位拥有开朗性格、同时也为部下着想的战略家。其目标是希望能在战场中不失去任何一名部下，并且实现没有争端的和平世界。

幼年时候曾是今川家的人质，所以对于今川义元称呼为“义元大人”，同时，义元、利家等一部分武将甚至是自己的部下也还会称呼他的乳名“竹千代”。在与信长结盟后，虽然不如浅井长政那样频繁，但也还是会因为信长毫无慈悲的做法而深陷其他势力对抗的夹缝之中。

在《3》中家康变为主人公的其中之一。不管是肉体还是精神都成长起来，所以



出现了青年期的姿态。在小牧长久手之战中败北后，忍气吞声委身于丰臣之下，但是对于期望将战火带向全世界的丰臣，最后还是倒戈相向。以“羁绊”治理天下为决心的家康，作为东军总大将发动了关原合战。为了天下太平的理念，也为了背负不能避免的战争，最后选择了伤害自己而丢弃武器赤手空拳出现在战场上。

历史上的德川家康相信大家都有一定了解，也就是德川幕府（江户幕府）的初代征夷大将军。他本姓藤原，后改为源，在1567年2月3日获得特许改姓德川。

德川家康在与织田信长结盟、臣服与丰臣秀吉后，确立了支配日本全国的体制，结束了从15世纪后半应仁之乱为起始点、持续时间长达100多年的战乱（战国时代和安土桃山时代）。家康一手创建的江户幕府统治体制，其后来被称为幕藩体制，从17世纪初到19世纪后半，描绘出了264年江户时代的绘卷。





家康出生时已经是战国时代中期（1542年），父亲是三河国冈崎城主松平广忠。由于当时的松平一族只是一个小地方的贵族，于是广忠为了向今川一族表示忠诚，从小就将竹千代送去今川家当做人质。但是，就在护送途中家臣叛变，就此将幼年的竹千代送到了织田一族作为人质。在织田家经过数年的人质生活后，织田与今川商量的最终结果，还是送返回今川家作人质。

到1560年爆发桶狭间之战今川义元讨伐织田信长后，改名为藏人佐元康的竹千代乘乱自立门户，与信长结成同盟（同时将元康改名为家康），并且以盟友（事实上为客将）身份扩大了三河国和远江国的版图。1567年，松平家改姓德川，于是有了后来世人知晓的名字——德川家康。本能寺之变后，家康乘乱将自身的势力扩大到了甲斐国、信浓国和骏河国。

1584年信长死后，势力都得以增加的丰臣秀吉和家康之间的矛盾更加深刻。在小牧长久手之战中，虽然家康在战术上获得了成功，但是最后还是臣服于了丰臣秀吉。1590年小田原一役中，秀吉将支配关东的北条一族消灭后，命令家康转手接纳关东的领地。虽然家康失去了长年以来的根据地，但是却获得了最大的领地。

1600年，秀吉去世后第5年的关原合战中家康获得胜利，也由此确定了霸权。之后第三年，家康被后阳成天皇任命为征夷大将军，在武藏国江户的江户城开设幕府。1605年将征夷大将军的军职转交于三男德川秀忠后隐居，但是作为“大御所”仍对政治、军事保持着绝对的影响力。随后在1614年至1615年的大阪一役（大阪冬之阵、大阪夏之阵）中始终处于总指挥的地位消灭了丰臣家的残党，为幕府的统治体制奠定了最牢靠的基石。

翌年，家康于骏府城内去世，享年75岁。



石田三成（いしだ みつなり）

君子殉杀


真田幸村的历史像

秀吉死后，石田三成和大谷吉继将丰臣军的残余势力进行了统合和重组。首次亮场是在《3》中，同时也是作为主人公之一登场。在关原合战中率领西军的总大将，尖尖的刘海是其特点。三成对于主君的秀吉犹如神明一般的崇拜，于是对于打倒秀吉的家康抱有疯狂般的杀意和憎恨。也因此，有着“凶王”的外号，被世人称为“凶王三成”，与如同秀吉右腕一般存在的半兵卫一样，被称为“丰臣的左腕”，有着无数的战胜记录，例如在小田原大胜伊达政宗的军队等等。

对秀吉的忠诚已经到了盲信的地步，对于不遵从秀吉、辱骂诋毁秀吉、怀疑秀吉的人一律当即斩杀，然而对关于自己的坏话和仇恨可以不闻不问。就连秀吉死后也还要经常想秀吉请示“许可”（很怀疑这孩子是不是入了邪教……）。此外，对于被称为秀吉右腕的半兵卫也如同尊敬秀吉一般敬重。

在三成看来，武力和光荣都是属于秀吉的东西，自己也从来不渴望有所回报。对于地位、名誉和金钱都毫无兴趣，几乎没有自己的私人物品。秀吉死后一心想着要向家康报仇，对于天下的形势毫不理会，甚至是到了吃饭睡觉都会想着报仇的地步（……果断邪教）。



不过三成自己却是极端性单纯，并且还很笨拙。完全不知道该如何伪装自己，极具攻击性、并且往往会感情用事的性格，几乎都不会向其他人打开心扉，不过一旦是自己认定的那个人的话就会毫不怀疑地讲





义气。然而对于背叛绝不留情，也十分憎恨。虽然这样的三成容易在自己身边塑造出敌人、且人望也不是很高，但是也确实有理解他这种纯粹的人。其部下也十分崇拜这样的三成。

在游戏中的设定，如对同是丰臣军残党的大谷吉继有着很强的依赖心理，一旦出现有人嘲笑吉继，三成会将他们全都打趴下。在吉继死后还会出现三成难过恸哭的模样，从一部分也能看出三成对于同伴、以及与吉继之间的羁绊（基……绊？）。

历史上的石田三成是安土桃山时代的武将、大名，同时也是丰臣政权五奉行的一人，作为丰臣秀吉直属的官僚掌握了较多的权势。1560年三成出生于近江国坂田郡是田村，在秀吉侍奉信长成为近江长浜城主的1574年，随父亲、兄长一起仕官秀吉。此后，秀吉受命为中国（日本中国地区）进攻的总司令官时从军。

本能寺之变后，秀吉开始登上历史舞台，而三成作为秀吉的贴身护卫也相继登上历史的舞台。1585年秀吉就任关白，三成则就任从五位下治部少辅。此后三成先后斡旋越后的上杉景胜、平定九州、以及斡旋萨摩的岛津义久、出兵朝鲜等，立下不少功劳。

秀吉死后，丰臣家由嫡子丰臣秀赖继承。但是，一心想要夺得天下人宝座的关东德川家康开始显示出实力。此时的三成在秀吉死后曾策划暗杀家康，但是没有成功。由于家康注意到在丰臣政权中单自己孤立起来将会处于不利局面，于是与前田利家和三成达成协议，暂时和睦相处。不过，不久后利家病逝，与三成对立关系的武斗派加藤清正等7人袭击了三成在大阪的屋宅。

1600年7月，三成为了排除家康，与上杉景胜密谋策动战争——气候逐渐演变为东西军合战。而后的关原合战中西军战败，三成也只能从战场逃到了伊吹山，不过最终还是被受命搜查的田中吉政捕获。同年10月，家康下令将其于六条河源斩首，享年41岁。

上杉谦信（うえすぎ　けんしん）

神速圣将


真田幸村的历史像

身材纤细、并以速度奇快的长刀为武器的“军神”之战略天才上杉谦信，首次亮相于《战国BASARA》（《3》中操控不可）。对于昆沙门天有着深深的信仰，而平时冷静的言谈举止和华丽的姿态则与热血男儿武田信玄形成了鲜明的对照。

对于谦信还存在上杉谦信女性说，所以声优也是由女性声优的朴璐美担当。除《X》以外，游戏中的台词多以被认为是女性文字的平假名代替。例如称呼春日（かすが）为“うつくしきつるぎ（美丽之剑）”，称呼信玄为“かいのとら（甲斐之虎）”、称呼信长则是“まおう（魔王）”，可以看出几乎不会直接称呼武

将的真名。

在游戏中可以随心任意的操控自己的部下春日（原创角色），而且当春日被击倒后还会出现谦信动摇的场面。在《3》中以信玄病倒为契机，开始了远离战争的生活。对于成长起来的家康看作是“继承虎之魂的男人”，而对于看不到前程的幸村还会给予其教诲等。



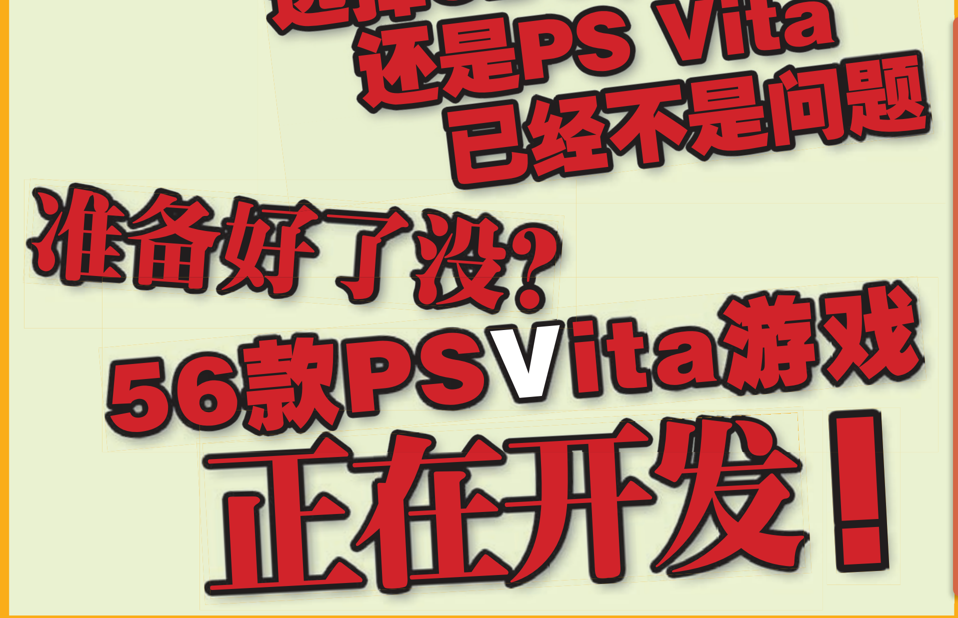
历史上的上杉谦信是越后国的武将、大名，被后人称为越后之虎、越后之龙和军神。他统一了持续内乱的越后国，振兴产业使国家开始繁荣起来。在其他国家发出救援信息时，本着恢复秩序的原则曾多次出兵，发挥自己在军事上的才能与武田信玄、北条氏康等敌对势力进行抗衡。并且还接受了足利将军家的邀请上京，同时还从越后国向西发展，将自身的势力扩大到了越中国、能登国、加贺国。

1530年出生于越后国长尾家的他，最初的名字是长尾景虎，此后作为兄长的养子继承家业。成年后，从关东管领上杉宪政那里获得上杉家的家业，改名上杉政虎病出任上杉家世袭的室町幕府的重要职位——关东管领。

在他的一生中，曾与武田信玄、北条氏康、织田信长、越中一向一揆、芦名盛氏、能登畠山一族、佐野昌纲、神保长职、椎名康胤等武将多次合战，特别是其中五次与武田信玄的川中岛之战在后世经常被写为小说，也被大众所熟知。在经历了众多战役后，1577年谦信返回春日山城，同年末得到命令要进行下一次远征。翌年，在远征前6天的准备中突然病倒，最后一病不起。享年49岁。



PS Vita年底就要来了，那么到底有多少款PSV游戏正在制作呢？网上流传一份列表指出至少有56款。我们去除一些不靠谱的传言，依然有42款游戏，几乎涵盖了所有游戏类型。而且以SONY跟第三方游戏开发商的关系，应该不会出现3DS那种大家都不愿意推出游戏的尴尬局面。对于废除了UMD，PSP的ISO也暂不能使用的情况下，首发购入PSV的同学多数只能玩PSV自己的游戏，而很多游戏都在争取赶上首发，所以大可不必担心。另外我们依然希望传言中的Sonic游戏成真，还有作为演示出现的MHP3和《龙如》也能够在PSV上开发新作。（下表按照拼音排序，图片不一定是实际的PSV游戏。）



PSV已公开游戏列表（中英文名称对照）

Aquatopia	Aquatopia	LittleBigPlanet	小小大星球	Rugby challenge	英式橄榄球挑战赛
Bioshock Universe	生化奇兵新作	Little Deviants	小魔怪	Ruin	废墟
BlazBlue: Continuum Shift II Plus	苍翼默示录 连续变换2 Plus	Lumines	音乐方块	Shinobido 2: Tales of the Ninja	忍道2 散华
Broken	破碎	Magnatron	Magnatron	Shoot Many Robots	射击机器人
Buid N Racer Extreme	建造与赛车	Michael Jackson: The Experience	迈克尔杰克逊 生涯	Silent Hill: Book of Memories	寂静岭 记忆之书
Call of Duty	使命召唤新作	ModNation Racers	创意族赛车	Smart As	Smart As
Dragon's Crown	龙之冠	Monster Hunter Portable 3rd	怪物猎人携带版3	Sonic Generations	Sonic新作
Dungeon Defender	地牢守护者	Mortal Kombat	真人快打	Sound Shapes	Sound Shapes
Dust 514	Dust 514	Mr. Ink Jet	喷墨先生	StarDrone	炫彩迷幻
Dynasty Warriors	三国无双系列新作	Oddworld : Munch’s Oddysee	奇异世界 芒其历险记	Star Strike	星际打击
Everybody's Golf Next	大众高尔夫Next	Oddworld : Stranger’s Wrath	奇异世界 怪客的愤怒	Street Fighter x Tekken	街霸对铁拳
F1 2011	F1方程式 2011	Pro Evolution Soccer 2012	胜利十一人2012	Super Stardust Delta	超级星尘 德尔塔
Falcome RPG	Falcome的RPG新作	Pub Games	酒吧游戏	Top Darts	顶级飞镖
FIFA 12	FIFA 12	Rayman Origins	雷曼 起源	Uncharted: Golden Abyss	神秘海域 黄金深渊
Flying Hamster	飞行仓鼠	Reality Fighters	真实格斗	Virtua Tennis 4	VR网球4
Hustle Kings	台球王	Resistance	抵抗新作	Voltron	百兽王
Killzone	杀戮地带新作	Ridge Racer	山脊赛车新作	WipEout 2048	反重力赛车2048
Lego Harry Potter : year 5-7	乐高哈利波特 5-7年	Robot Rescue: Revolution	机器人救援 革命		

苍翼默示录 连续变幻2 Plus



真实画面

信息

厂商：Arc System Works　类型：FTG

PSP上的2代加强版，画面看起来就像是家用机版本，这要得益于机能的进化。Online对战以及其他新内容也会加入。

大众高尔夫新作

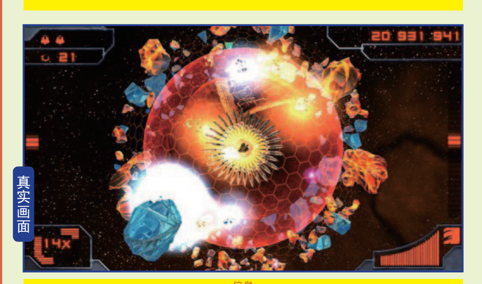

真实画面

信息

厂商：SCE　类型：SPG

更漂亮的图像，更多新的系统，《大众高尔夫》是PSV首发时必不可少的游戏，相信这个游戏也不会让大家失望。

超级星尘 德尔塔



真实画面

信息

厂商：SCE　类型：ACT

很容易上瘾的射击游戏，PSP上已经有“携带版”，PSV的“Delta”版将会拥有新的游戏模式，最重要的是双摇杆的操作方式也会更加舒服。

地牢守护者



PC版画面

信息

厂商：Reverb　类型：ARPG

3D美式风格的多人联机ARPG，PSV版本将和PS3版本一样内容，甚至可以跨越平台进行联机游戏。那PS3版会有多少人买？

创意族赛车



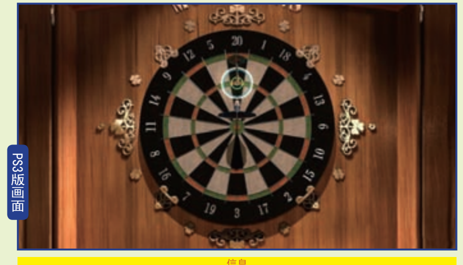
真实画面

信息

厂商：SCE　类型：RAC

自定义程度很高的卡丁车赛车游戏，PSV版的优势在于资源跟PS3版兼容，大量玩家上传的赛道、角色等内容在游戏发售起就马上能使用。

顶级飞镖


PS3版画面

信息

厂商：SCE　类型：SPG

SCE为PS3 体感外设Move准备的一款飞镖游戏。PSV版本目前还没有公布玩法，从理论上推测，应该会跟PS3版本有本质的不同吧。

小岛秀夫的“Dream Game”



小岛大头

信息

厂商：KONAMI　　类型：未知

小岛自己透露的消息，说他在考虑利用云技术，做一个PS3游戏，出门时可以放到PSV上玩，后来在返回PS3。具体尚不明确。

Falcome的RPG新作



PSP前作

信息

厂商：Falcom　　类型：RPG

日本《电击PS》杂志最先报道的消息，日式RPG大厂Falcome将争取在PSV上首发一款新RPG，具体是什么现在还不得而知。

Dust 514



PS3版画面

信息

厂商：SCE　　类型：RPG

跟网络游戏EVE的世界相通，PS3独占游戏，说可以跟PSV互动，具体如何互动呢？游戏正在CCP公司的上海工作室进行开发。

反重力赛车 2048



概念画

信息

厂商：SCE　　类型：RAC

确认的首发游戏之一，加入转动PSV本身来驾驶车辆的方式，还可以和PS3版本互动联机，语音命令发射武器等等。

F1 2011



概念画

信息

厂商：Codemasters　　类型：RAC

F1方程式赛车游戏，正在由制作越野赛车游戏《尘埃》的Codemasters制作，支持双人合作赛季模式，只是不知道如何合作。

废墟



PS3版画面

信息

厂商：SCE　　类型：ARPG

类似《暗黑破坏神》的ARPG，比较强调网络联机要素，你可以在游戏中碰到其他玩家，跟他们合作，或者干扰对方，甚至PK。

寂静岭 记忆之书

游戏LOGO

信息

厂商：KONAMI　　类型：AAVG

系列第九部作品，“PSV独占作品”的头衔还不是最重要的，“系列首部支持双人合作”的头衔更令人心痒痒，看来要更强调“生存”的概念了。

酒吧游戏

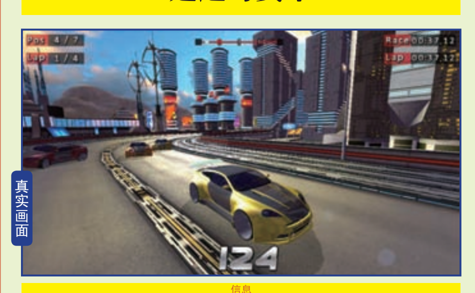


信息

厂商：Icon Games　　类型：SPG

在酒吧中常见的各式各样的游戏合集，比如飞镖、台球、桌上冰球等等。PSV多种多样的操作方式会让各种游戏的玩法更加多变。

建造与赛车



信息

厂商：Icon Games　　类型：RAC

09年在Wii上出过一款以自建赛道为卖点的赛车游戏，现在PSV版也在制作之中。比起其他赛车游戏这作显然没多少人关注。

乐高哈利波特 5-7年



信息

厂商Warner Bros.　　类型：ACT

乐高系列一般都是全平台，特别是最新的肯定不会放过。就是不知道制作厂商的水平能不能让游戏达到家用机的水准。

街霸对铁拳



信息

厂商：CAPCOM　　类型：FTG

CAPCOM公司下一个重要的格斗游戏，PSV将有能力还原家用机版本的画面，同时和PS3版本一样也将包含《恶名昭彰》里面的主角。

雷曼 起源



信息

厂商：Ubisoft　　类型：ACT

主流家用机以及3DS都会推出的Ubi当家ACT。相对于比较PSV和3DS版本的不同，我跟想知道跟家用机版会不会有不同。

龙之冠


真实画面

信息

厂商：UTV Ignition Games　　类型：ARPG

多种职业、4人联机、探索地牢，这些要素都让喜欢老式清版动作游戏的人兴奋。不过这游戏可能赶不上首发，要到明年了。

喷墨先生



真实画面

信息

厂商：SCE　　类型：ACT

AQ Interactive制作的一个将重点集中在PSV背面触摸板上的动作游戏，还可以利用摄像头拍张自己的脸放到游戏做成角色控制。

迈克尔杰克逊 生涯



真实画面

信息

厂商：Ubisoft　　类型：MUG

这个游戏NDS和PSP版糟糕透顶的表现，让人对PSV版也不抱什么希望。迈克尔的歌好听，但是音乐游戏还是算了吧。

奇异世界 芒其历险记/怪客的愤怒



宣传图

信息

厂商：Oddworld Inhabitants　　类型：ACT

有近15年历史的一个美式动作平台游戏系列。PSV版的两作其实是复刻10年前的3代和6年前的4代，同样支持和PS3版本联动。

MMA霸主


PS3版画面

信息

厂商：505 Games　　类型：FTG

综合格斗大赛题材的游戏，严格来说应该是一种体育游戏。官方并没有太多的透露PSV版的细节，如果玩起来能够跟高清家用机版本一样就好了。

忍道2


真实画面

信息

厂商：SCE　　类型：ACT

忍者题材的潜入型动作游戏，有点像《天诛》系列，PSP上出过1代。等着看利用新的触摸、六轴等特性能做出点什么新花样？

三国无双系列新作

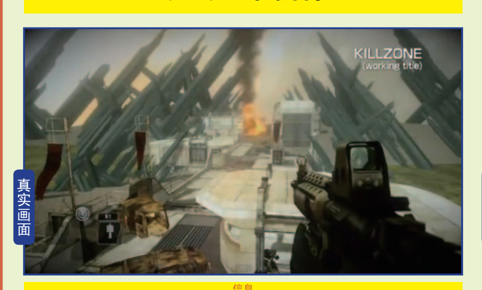


信息

厂商：KOEI TECMO　　类型：ACT

并不是简单的移植，新作将充分的利用起PSV的新操作方式，触摸屏、背触摸板、六轴感应等等，都会有对应的系统出现。

杀戮地带新作



信息

厂商：SCE　　类型：FPS

PSV上推出《杀戮地带》一点也不让人觉得奇怪，而且这一次将是正统的FPS，不是像PSP上那种俯视角射击游戏。

山脊赛车



信息

厂商：NBGI　　类型：RAC

除了通过展示车体的精细程度以及反射周围环境的光影效果之外，NBGI暂时还没有更多的对这个游戏的说明。《山脊》系列通常都是主机的首发游戏。

神秘海域 黄金深渊

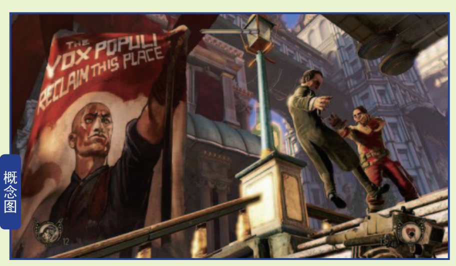


信息

厂商：SCE　　类型：AAVG

如今整个游戏界最受人关注的系列游戏之一专门为PSV推出的新作，无疑也将成为PSV上最受欢迎的游戏。大量利用了PSV主机的特性，这些是PS3做不到的。

生化奇兵系列新作



信息

厂商：2K Games　　类型：FPS

不是1代的重制，也不是infiniti的移植，这是全新的项目，而且在整个系列中的位置也很重要。2K Games想要给大家一个惊喜。

使命召唤系列新作

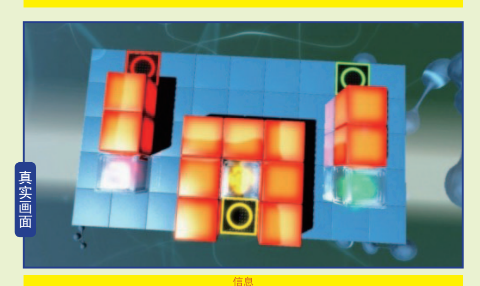


信息

厂商：Activision　　类型：FPS

年初的一次Playstation会议上确认的消息，但是现在没有进一步的信息。现代战争？二战？什么公司负责制作？都不清楚。

Smart As



信息

厂商：SCE　　类型：PUZ

利用触摸屏和陀螺仪制作的PUZ游戏，但看静止的画面不像是多么好的样子，也许一些细节能漂亮一点吧。不过对PUZ来说画面不是最重要的。

VR网球4

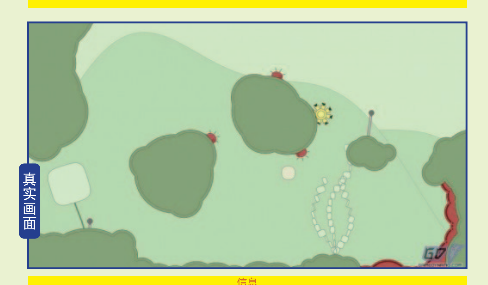


信息

厂商：SEGA　　类型：SPG

游戏将尽力还原高清机版本的网球感觉，当你也可以期待一些PSV特有的内容出现。目前各项细节还不太清楚，希望SEGA能够实现诺言。

Sound Shapes



信息

厂商：SCE　　类型：ACT

2D 跳平台和音乐紧密的结合做成的游戏，关卡的设置都能组成不同的音乐。而且可以自己制作关卡，上传到网络上让他人来游玩。

小魔怪



信息

厂商：SCE　　类型：ETC

小游戏的集合，都是专门针对PSV新特性新机能设计的，特别适合用来展示PSV的与众不同。只是不知道东方的玩家能否接受这种风格。

台球王



信息

厂商：SCE　　类型：SPG

很可能是移植PS3版本，画面相当出色。同时会加入对所有PSV新机能的支持，还可以直接跟PS3版本联机对战。

小小大星球

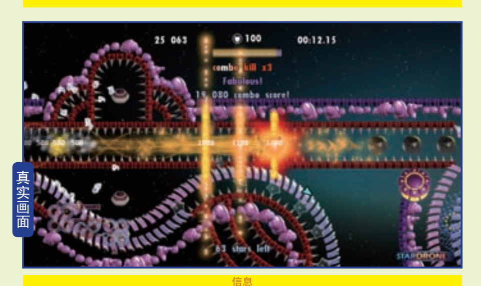


信息

厂商：SCE　　类型：ACT

这可又是一个SCE的看家作品，PSV版同样用到各种触摸操作方式，这就比PS3版本操作起来要方便一些。希望能赶上首发。

炫彩迷幻

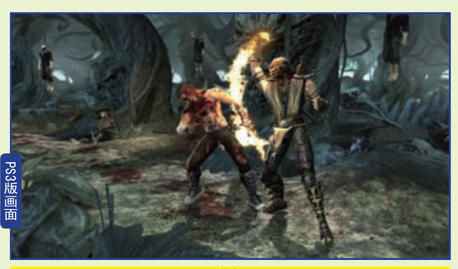


信息

厂商：Beatshapers　　类型：STG

PS3上的一款高速射击游戏，很有弹珠台的风格，还有诸如重力、爆炸等等要素，在躲避敌人的同时还要收集道具。移植PSV版之后也可以跟PS3联动。

真人快打Vita



信息

厂商：NetherRealm　　类型：FTG

主创人员twitter公布的消息，同样是没有任何进一步的消息。也许会利用触摸屏建议发招？总之应该跟家用机版本不同才好。

英式橄榄球挑战赛



信息

厂商：Home Entertainment Suppliers　　类型：SPG

从内容上看这将是一个非常真实、复杂、有挑战性的英式橄榄球游戏。对我们来说，有多少人了解英式橄榄球并且想玩这个游戏的？

真实格斗



信息

厂商：SCE　　类型：FTG

利用摄像头将真人的形象传到游戏中，再利用AR技术让这些“真实”的形象在真实的场景中显示出来，然后就是格斗游戏那一套了。

勇者别嚣张系列新作



信息

厂商：SCE　　类型：PUZ

主创人员twitter公布的消息，只知道正在开发，具体什么样子目前并不知道。触摸屏的加入应该让操作更加方便才对。

重力晕眩



信息

厂商：SCE　　类型：ACT

少女拥有随意控制重力的能力，至于她背后的故事现在还不清楚。游戏所展现的世界有着非常独特的风格，游戏玩法同样独特。





在午后和煦的阳光下，两个少年正坐在公园的长凳上嬉戏，手上各自拿着一台Gameboy，然后通过一根电缆线将两台机器连接起来。他们也许在合作挑战游戏的某个关卡，也许在互相交换着游戏中收集的怪兽……不管具体是在玩什么，你能看到他们脸上的笑容。同样露出笑容的，还有长凳后大树下的一位中年人。横井军平，正是他负责开发的Gameboy。看到这些快乐的少年，他仿佛也回忆起了自己的童年。很遗憾，他没有办法上前跟少年们一起游戏，因为天国正在召唤他。

来源于生活的原创

1997年10月4日晚上7点，横井军平因为一起汽车追尾事故下车查看，却被另一辆飞驰而来的车撞倒，不治身亡。他的死在日本警察厅只是一个数据，然而对日本甚至全世界游戏界来说，确是一个巨大的损失。这一点可以从人们对他的称呼上看出来——“Gameboy之父”、“游戏之神”、“游戏企划天才”，本文的标题其实也是来自一本书对横井的描述。这种超越常人的创造力，其实都是来自于对生活的感悟。



←横井军平（左）和宫本茂（右）在1994年的合影。

横井最早来到任天堂干的活只是检修生产花札用的机器，后来因为在休息时无聊制作的一个小玩具被山内溥看中，要求他改进后大规模生产，最终大卖。很多人都知道这个任天堂玩具“超级怪手”的很具戏剧性的诞生故事，超级怪手1966年出品，总共卖出140万套以上，在当时的日本这可算是相当的成功。当然这个玩具的原型横井并不是在上班的时候灵光一闪做出来的，他在中学的时候就已经自己动手做过类似的玩具。而他参考的是当时的机器人动画——机器人肚子打开后里面伸出来的铁拳。

横井在任天堂主持开发的第二个玩具是“超级机器”，机器将小号的“棒球”投掷出来，让人用球棒击打，这在棒球盛行的日本同样受到热捧。设计这个玩具时，横井想得最多的也是小时候跟伙伴们一起用竹子击打乒乓球的游戏。买不起正规的棒球和球棒，用其他东西代替也不错。

就像这样，横井的玩具几乎都能跟他自己的生活挂上钩。小时候总是充满好奇心，想知道

高高的围栏后面是什么，于是制作了玩具“超级潜望镜”；男孩子都对枪感兴趣，横井小时候就做过水中枪的玩具，于是在任天堂制作了玩具“光线枪”；横井高中时为了接近女生而加入了交谊舞社团，这种心思运用到玩具中，就做成了“爱情测试仪”——找个理由牵女孩子的手。



↑超级怪手，Wii上专门为它推出了一款Wii Ware小游戏。

能将自己的兴趣全都转化为商品并且大卖，任天堂给了横井很大的支援。然而横井坚持从自身出发来设计玩具，也需要很大的勇气。相比那些只会模仿的厂商，或者总是在考虑消费者需要什么商品的厂商，100%投入到自己感兴趣的领域，做出自己满意的东西，也必将满足很多消费者的要求。而且这种方式无疑能创造出更多的原创产品，原创，也是横井军平的哲学之一。

“我想要的东西，就是做出一个世界上独一无二的、世界上第一次制作出来的东西，这就是我的哲学。为什么我会这么说呢，因为这既没有冲突，也没有竞争。”

枯竭技术的水平思考

“水平思考”（Lateral thinking）又称横向思维，最早是由法国人提出，横井很快接受了这种理论并且运用到实践中，Game & Watch的大成功一下子让这一理论成为人们关注的焦点。横井将其他领域已经过时的技术运用到游戏中，“枯竭技术的水平思考”（枯れた技術の水平思考）就成了他最著名的造物哲学。



↑我小时候也有一个，可惜后来在机厅被偷了。

上世纪70年代末，夏普和卡西欧为了争夺电子计算器的市场份额展开商战，造成了小型液晶屏幕和半导体生产设备过剩的情况。横井正是看准了这一点，将这种表面上与玩具毫不相干的技术进行水平思考，从娱乐行业的角度来利用这些办公器材行业的技术，生产出了Game & Watch。



↑横井其实也是制作游戏的大师，这是部分Game & Watch游戏的概念图。

现在看来，Game & Watch的成功除了天才般的想象力之外，还有利用枯竭技术的水平思考所带来的几大优势：

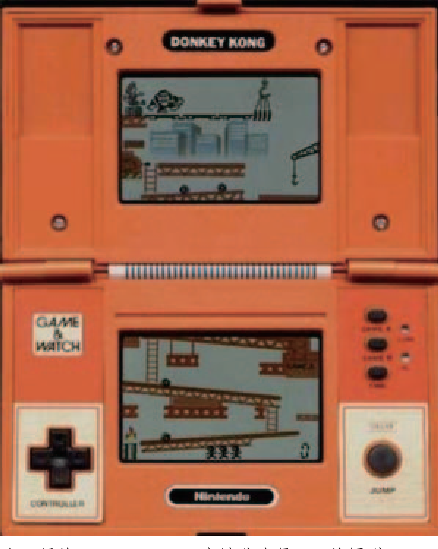
第一，使用其他行业成熟的技术，能够有效的压缩制造成本。

第二，不用担心故障等问题。

第三，也是最重要的一点，在限制了可能性之后，创意就能够更加有效的、有针对性的实现。

第三点也许较难理解，举个例子说明：学生时代被要求写作文的时候，如果老师说“没

有要求随便写”，大家反而觉得很吃力，因为你要先花精力去想写什么。而如果给了一个命题、若干要求，大家写起来就简单了，因为你可以集中精力思考如何写作。包括做游戏在内，很多创作的过程就是一个减法的过程，你一开始可能有很多种想法，不断地受到外界条件的制约后进行有针对性的精简，才能最终形成一个产品。Game & Watch使用电子计算器领域已经过时的屏幕，算是给了当时刚刚起步的掌机一个限制，所以才出现了那些简单且大受欢迎的游戏。



↑双屏的Game & Watch也被称为是NDS的原型。

Game & Watch成功后，同样的模式被运用到了横井主持开发的Gameboy、FC、SFC等项目上，如今的Wii、Wii U、NDS、3DS等任天堂的游戏主机同样是遵循这种理论开发的。不论体感、触摸屏等等这些都是其他领域玩剩下的技术，就算3DS的裸眼3D屏幕，在日本也有早就有手机、相机、MP4播放器等设备采用，是比较成熟的技术。现任社长岩田聪就曾表示过任天堂现在的战略是对横井军平“枯竭技术的水平思考”的继承。

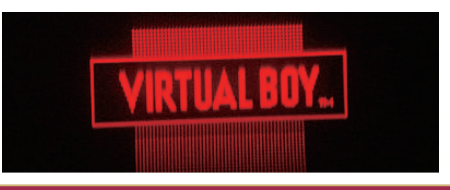
“在产品开发时期，研究者总会想利用最先进的技术来制造最棒的商品。但我以为，想要研发出赚钱的商品，使用最先进的技术，对商品而言不是加分而是扣分。利用已经发展成熟，甚至接近淘汰的技术进行水平思考，将它应用到完全不同的领域上，反而容易制造出畅销商品。”

任天堂的软件体质

和山内溥社长一样，横井军平无疑也帮助了任天堂巩固其软件体质。不是不用新的硬件技术，而是要以游戏玩法创新为本，不能单纯的追求游戏机性能提升。这一点在任天堂的掌机上似乎一直都行得通，除了Game & Watch，横井负责开发的Gameboy也是如此。Gameboy在发售了差不多7年之后才推出改进版Gameboy Pocket，横井当时认为彩色屏幕并不是游戏乐趣提升的关键，同时为了成本等等因素，Gameboy Pocket依然使用单色液晶屏，直到1998年使用彩色屏幕的Gameboy Color才出现。索尼公司加入掌机竞争后，岩田聪领导的任天堂依然以自己的步调在前进，继承着软件的体质。

然而在家用机方面任天堂的这种体质并未给他们带来如同掌机般一帆风顺的发展。从上世纪90年代开始，随着游戏市场越来越繁荣，横井提倡的“枯竭技术的水平思考”似乎已经成为过去式。其他游戏机厂商不再等待CPU和半导体等等技术的成熟，而是直接使用最尖端的技术。成本的提升导致这些机器初期都是亏本销售，厂商们期待通过后期量产使成本下降，从整个游戏机生命周期来计算长远的收益。如果游戏机普及失败，自然会以赔本收场。这种“玩硬件”的做法自然不符合当时任天堂的风格，也不符合横井的理念。N64在研发的阶段，横井就和宫本茂在主机性能上有较大分歧。

索尼的PS以及世嘉的SS两台主机的流行，表明家用机的玩家兴趣已经转移到了游戏的声光效果，以及大容量光盘所承载的CG动画等内容上。山内溥的对软件体质的坚持让使得N64没有像前辈那样风光，而横井军平对软件体质的坚持则导致了Virtual Boy的惨痛失败。



Virtual Boy不是跟主流的家用机比拼什么CPU浮点运算、发色数之类的性能， 实际上Virtual Boy的游戏画面都是在纯黑的背景上用简单的红色线条组成的。横井的理念是用纯黑背景表现“宇宙空间”，再利用特殊的屏幕构造制作出裸眼3D的画面。这里说的3D就是3DS的那种3D立体视，当然两者的实现方式不同。1995年的时候3D技术并不像如今这么成熟，但是要让简单的线条画面实现3D纵深感还是没有问题的。横井希望这种全新感觉的设计能够帮助游戏制作者创造出更多新的玩法，实现那些有着精美画面的游戏无论如何也不可能实现的游戏体验。



↑任天堂死忠手工打造的Virtual Boy专用机台。

然而就像N64低估了人们对CG动画等大容量内容的热情一样，Virtual Boy高估了人们对3D立体视画面的理解力。红黑两色的画面无法吸引人，而必须架在眼前的奇特机身也让人诟病。Virtual Boy的失败被认为是横井主动辞职的最大原因。



↑离开任天堂后，横井为当时的BANDAI公司设计了新掌机神奇天鹅（简称WS），依然秉承其为软件服务的设计理念。

一两次的失败并不能全盘否定横井军平在任天堂经营的这种软件体质，如今任天堂再次崛起同样可以看到以“软件为本”的理念。就像横井曾经说过的：

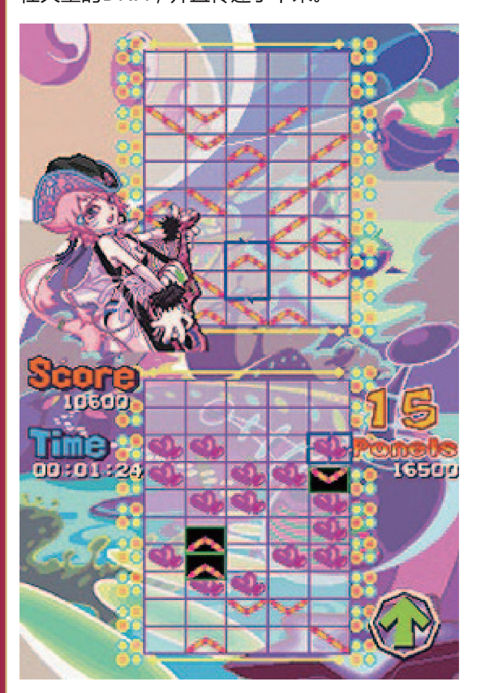
“颜色和速度的竞争不是游戏公司的本质。颜色对人类只是一种概念，速度也是相对性的问题。游戏的本质是创意。CPU和发色数的竞争是创意不足的表现。”

启蒙大师

有人分析说Game & Watch让当时很多人了解到了电子游戏的乐趣。那时候流行的电脑游戏或电子游戏在运行和操作等方面都比较复杂，一般的人不容易明白。而Game & Watch不用看说明书，上手就可以玩。套局流行的话，就是用户体验做得好。不论是小孩还是成人，要学习新的知识都要从最基础的学起。横井军平的游戏机设计就像是给人们做的游戏启蒙教育，没有无关的机能、没有多余的按键，Game & Watch以最简单的形式出现在人们面前，将体验游戏本身乐趣的壁垒降到最低。

Virtual Boy的本意其实也是启蒙，横井想利

用类似于弹珠台游戏的简单概念，同时向大家展示3D立体视的神奇，来吸引更多以前不玩游戏的人。虽然这个项目失败，但是横井所提倡的简单、直观、开拓新用户等等这些理念，已经融入任天堂的DNA，并且传递了下来。



↑横井负责制作的PUZ游戏GUNPEY，也是他的遗作。最早为神奇天鹅版，后NDS、PSP都有续作。GUNPEY其实是“军平”二字的谐音。

任天堂的软件体质

京都人除了会做生意，懂得经营之道外，也是日本传统工艺品制作的好手。横井军平的祖父就是一名出色的艺术家，据说曾在细小的米粒上用笔写下日本国歌的全部歌词献给当时的日本天皇。各式各样的传统工艺，是深受地方历史和风土孕育而出的，利用地方上特有的天然素材和祖辈传承下来的技法，在熟练的工匠手里一点一点制作出来。

传统工艺品，就是从生活中提来出来的“东西”。人们为了让生活更加便利，设计和制造了这样的“东西”。人们在考虑怎样的“东西”能够给生活增添色彩的时候，其实就已经开始了制作的第一步。工艺家继承了先祖的技法，这是先人智慧的结晶。然后这些新一辈的工艺家有效的活用这些手段，制造出符合现代新生活需要的东西，这也是一种革新和创造。

横井军平从祖父那里继承到的，或许并不是在米粒上写字的技法，而是那种源于生活的对美的追求。他对传统的感悟以及对新技法的掌握，使得他设计出了如此多受人欢迎的娱乐产品。这种造物哲学并不是他独有的，但他将其完美的演绎了出来，影响着任天堂，甚至整个游戏界。



↑很多传统工艺品都无法考证作者的名字，这种“无名”也是传统工艺的特征。横井也曾说过“没有必要说出开发者的名字，玩得开心就已经足够了。”

也许你不知道，宫本茂的成名作《大金刚》最早控制的马里奥是没有跳跃的，要躲避滚下来的木桶只能爬上楼梯。后来加入跳跃动作后，看到木桶来了玩家可以按一下跳跃键从桶上跳过去。“究竟能不能跳过去？”这种紧张感的加入正是跳跃这个动作的神奇之处。而给宫本茂提议加入跳跃的就是横井。街机《马里奥兄弟》最早也是由横井策划，只是后来的《超级马里奥》太出名了，所以人们才会认为马里奥游戏都是宫本茂想出来的。 文/硬核



PS Vita欧美地区延至2012年发售

等着看PS Vita全球同步发售的盛况，结果消息传来这已经是不大可能的了。8月4日SONY副社长平井一夫表示日本国内继续年内发售的计划，而美国、欧洲以及其他地区则要等到明年才有，具体日期并没有公布。

国内想买首发的朋友肯定不乐意听到这个消息，因为日版售价24980日元，美版售价249美元，根据汇率，日版将比美版高出400多元人民币。另外当记者问道是否会有降低定价的可能时，平井一夫表示PS Vita所包含的内容非常丰富，SONY不会因为其他公司的降价行为就降低PS Vita的售价。很明显这里暗指的是任天堂对3DS的降价。截稿前，3DS已于8月11日降价，所以今年圣诞节预定上演的掌机商战将在15000日元的3DS和24980日元的PSV之间展开。

←索尼官方PS Vita的宣传视频中出现的白色机型，希望首发就有这个颜色吧！



PS Vita可当PS3无线手柄使用

在2011游戏开发者大会上，SONY欧洲研发部门经理Phil Rogers透露了一条有趣的消息：PS Vita可以当成无线手柄控制PS3游戏，为了说明这一点，他举了几个自己戏称“无聊”的例子。

“你可以用来显示PS3游戏。PS3可以将数据传输到Vita然后Vita就可以显示出来。你可以使用Vita的各种独特的机能，比如陀螺仪、前后触摸等等来控制PS3的游戏。你可以在两台机器上玩游戏然后利用网络同步游戏的记录。这是很不错的主意，因为你将结合PS3的处理能力以及Vita精美的图像。”

PS3和PS Vita的组合看上去有一点像WiiU，问题是你需要同时购买两台主机，部分视金钱如粪土的同学可以尝试一下。会有多少游戏会开发这种并不是所有人都能体验到的功能？我们当然希望越多越好。





索尼对3DS大降价表示淡定

3DS刚刚宣布降价，很多人开始抱怨PS Vita太贵，期待其还没出就降价。一些专家说："3DS降价后很多玩家期待PS Vita也降价。索尼现在面临PS Vita降价的压力，如果不降，PS Vita可能会大败。"不过刚升为索尼执行副总裁的平井一夫表示，并不想和任天堂玩价格战。3DS降价后的利润同时降低，任天堂不好过，同时给PS Vita带来压力。传统掌机虽然只有两家，但竞争异常残酷，同时还要遭受智能手机的侵蚀。目前是暴风雨前夕，希望两家都顺利挺过去。



↑PS Vita还没有发售，就有老外在"研究"破解了。对我朝来说，能否破解是游戏机普及的关键……



近期PS Vita硬件消息汇总



↑PS Vita和PSP的大小对比，上面为PSP2000，下面为PS Vita。从实际对比来看，PS Vita并没有比PSP大多少。这个尺寸还是很不错的。

最近有网友发现PS Vita已经通过FCC认证，检验完成，获得了FCC ID。FCC认证是指美国联邦通信委员会进行的认证，所有进入美国的产品都要经此认证。SCE表示今年9月的TGS上公布PS Vita的具体发售时间，虽然不一定是传闻中的10月28日，但是肯定也不远了。目前从FCC认证更能证明这一点。

关于PS Vita硬件方面的消息，科隆游戏展期间Sony公布了PS Vita的具体硬件性能，和以前的参数基本一样，这次确定消息的是内存容量，主内存确定为512MB！显存为独立的128MB！硬件饭们这次可以放心了。话说前不久一家叫Novarama公司的老板还信誓旦旦地说PS Vita内存减为256MB，看来就算是国外的专家教授的话也不能轻信啊！



各界纷纷开展PS Vita预订服务

前面提到，PS Vita很可能不能全球同步发售，日本地区预订今年年内发售，北美和欧洲地区只能明年见了。当然这事儿还没有得到Sony的官方确定。虽然PS Vita的发售日期还没最终确定，本着皇上不急太监急的原则，一些销售网站坐不住了。加拿大Best Buy最近开始预售PS Vita，网页上提供了Wifi版和3G版的发售日期——明年3月30日。最近这个消息在国外游戏网站广为流传，其实这事在我朝一点都不新鲜，不信上淘宝看看，各种预订有木有，而且真有人买，亲。



←国内淘宝店预订PS VIta服务早于国外。



苹果时尚潮流

iPhone新媒体娱乐



传统掌机迷不太认可智能手机游戏，或者看不惯，总觉得手机游戏不如“真掌机”牛逼。有些人说归说，偶尔也会玩一下，比如硬核最近搞了个WP7手机研究上面的小Xbox Live游戏。即便咱们鄙视他，但必须承认大家几乎每天都离不开手机，即便不玩游戏。相反，“真掌机”你几天玩一次呢？ 文/剑纹

众多媒体传iPhone 5近期上市

不知道本期新迷上市的时候，iPhone 5（下文简称5凤）上市没有。因为按照传闻，5凤就在9月公布并上市。现在是8月，5凤的传闻满天飞，国内国外好多种说法，比如5凤的外形如何如何牛逼，iOS 5系统多么强大，屏幕还支持裸眼3D。前两天传闻说联通将在国内代理上市，结果这两天就说5凤同时支持移动和电信网络，仅仅不支持联通……甚至还有传闻说除了正统的5凤，苹果还会出一个只卖2000元的低价版本的iPhone，可能是叫iPhone 4s，用塑料外壳降低成本，目的是为了对付2000价位的Android机市场。截稿前又传出消息，称5凤已经推迟到2012年3月发布……



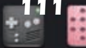
5凤的传闻之所以这么多，还不是因为如今苹果手机的用户多，关注度高。每到新版本发布前，业内人士如雨后蘑菇钻地而出，争相发表专家看法，貌似这时候只有苹果公司最淡定。

苹果礼品卡回收服务堪比海底捞



相比其他手机公司，苹果的产品其实算少的，不过还是有很多果粉对苹果的产品疯狂追随，出一代买一代（苹果还真按“袋”算，巧啊），于是家里存了不少旧产品。最近苹果推出了一项业务，启动礼品卡回购iPhone、iPad和Mac计划，就是让用户可以把老版本的产品兑换成苹果的礼品卡，折价多少钱（比如iPad一代可以折价165美元），然后用来购买新的产品。有人说苹果的折价低，但是官方服务省去了很多个人交易的麻烦，还是很有意义的。

和任天堂突然降价销售3DS，然后白送用户20个老游戏不同，很早以前苹果公司对iPhone、iPad等产品降价给果粉造成的“伤害”直接用退款补偿，比如iPad降价一个月前购买的用户可以凭发票去店里得到返还，iPhone4赠送手机套之类。苹果的产品好是一方面，服务到位也是他们成功的基础。难怪有人称苹果是科技业里的海底捞。



日本人研发手机充电锅

一个叫Tes NewEnergy的日本公司开发了这项技术，用特殊的USB线连接电子设备，另一头连在煮饭的锅上，然后就可以用火（热能）给电子设备充电。

这可不是概念产品，因为这个锅已经发售了，售价为23000日元。据说介绍，这个锅没什么特殊的，可以用来煮饭，煮牛奶。安装上热能转换电能的装备，可以在汤沸腾的时候输出200~250毫安的电流，给iPhone充电的时间仅需3-5小时。相当有创意的产品，技术普及的话，以后可以一边下厨一边给所有电器充电了。



把iPhone变成单反数码相机



iPhone4卖得好，周边配件就有钱途，所以配件厂商一窝蜂支持苹果。最近有个有才的厂商做了一个叫SLR Mount的东西，把此物装在iPhone上，然后可以在上面安装佳能或尼康的单反镜头，装逼的同时，让iPhone的拍照效果有所提升。看着挺酷，不过这东西价格很给力，要价249美刀；再配上单反镜头，花费就更高了。所以一看就不是追求性价比的玩意，适合手里有几个单反镜头的喜爱尝鲜的玩家，或者挥金如土的人。

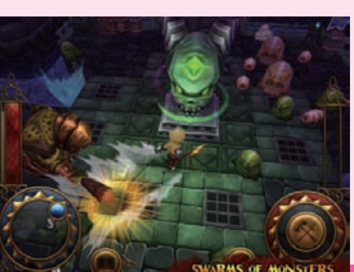
本期iOS新游戏推荐

口袋RPG？极度简化的RPG

《口袋RPG》（Pocket RPG）很响亮的名字，一个不练级不转职的假RPG。有3个职业可以选，双刀猛汉、不会魔法的弓箭手和魔法球mm。双刀猛汉是近身打法，弓箭手操作类似几何战争，而魔法球mm则是魔法球自动跟踪。在大地图上按照场地前进，每个场地的最后是BOSS，干掉后进入下一个地方。角色在每个场地的等级不能带走，也就是说第一关你练了15级，到第二关就又变成1级，很弱的设计。其实本作就是个简化的RPG，系统简单到爆，极度适合iPhone轻松玩家。可惜目前没有iPhone版，只有iPad版，所以这个“口袋RPG”的名称也有点二，iPad显然不适合放在口袋里。我最近想了解下iOS的RPG游戏，结果碰到这个。



←个人认为弓箭手是这个游戏中最好玩的职业。

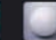


←怪物乱舞的场景，地上还有很多机关不能随便乱踩。

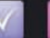


















近期iPhone雷人周边赏



←给iPhone安装个握把就是掌机了？



↑把iPhone变成座机的方法！



↑同理，安装一个飞行握把就是飞行摇杆了……



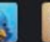
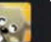


↑更有“手感”的“皮套”，你敢用么？



↑于是有人想到，装个枪托不就变成Wii U灵魂附体啦么？

本栏目中出现的新奇配件大多数是真实产品，只有极少现实中不存在的概念设计。所介产品只为欣赏，并不推荐各位购买，也不知道哪里能买到。特此说明！





技术宅 国内通过代理轻松收看日本3D电视节目教程

任天堂的网络战略起步比其他公司慢，但这不妨碍他们搞创新。在日版的3DS上，一个新的服务项目出炉了，那就是“いつの間にテレビ”。日本电视台和富士电视台跟任天堂合作搞的这个服务，旨在让你每天在3DS上看到新的电视节目。而且类似于真的“电视节目”，某一天的内容播过了就没有了一样，“いつの間にテレビ”的节目也是这样——每天都有新节目配信供下载，老节目则消失，这一切都是自动进行。每天都有新鲜感，这也是任天堂的初衷。

但是，并不是说你有一台3DS就可以享受到いつの間にテレビ的3D日本娱乐节目了。首先你的3DS必须是日版机才行，同样因为版权问题，这个服务只有在日本境内才能连接。当然，其他地方的人只要弄一个日本代理服务器模拟出日本的IP再用3DS接入就可以了，不用专门游到日本



去。这个虚拟的日本Wi-Fi环境要弄起来并不太难，就是步骤多了一点。大家可以先看看下面的节目介绍，感兴趣的话再来尝试吧。

节目介绍 日本电视台

节目名称	どうぶつ　DE　カレンダー
配信时段	每天配信
简介	动物日历，每天都会有可爱的动物嬉戏的场景。也会介绍一些相应动物的特征、历史等知识。最后根据中国十二生肖占卜每天运势。
对日语的要求	节目主要是看可爱的动物，知识、占卜什么的其他途径也可以了解到，所以不懂日文也可以看。



节目名称	マジック教室3D
配信时段	每天配信
简介	教你一些小魔术的变法，有时候一期节目只有魔术演示，方法揭秘就要等到第二天新一期节目了。这些小魔术都可以很简单的模仿，学会之后去忽悠你的朋友吧。
对日语的要求	两位主持人会用语言来解释魔术的变法，但是光看他们的演示也基本能明白。想要更完整的了解还是需要一定的日语听力能力。



节目名称	ぶらり特選　鉄ビュー3D！
配信时段	每天配信
简介	以电车司机的视角来看从一个站点到下一个站点全过程。其实就是在车头架一台3D摄像机录下全程然后播给我们看，可以看看日本大城市的风景。
对日语的要求	静下心来想象自己正坐在电车上看风景吧，想要弄明白是哪个站点的话才需要日文知识。

→经常不出门的我特别喜欢这种看似不着调的节目！



节目介绍　富士电视台

节目名称	アイドリング！！！
配信时段	每天配信
简介	アイドリング！！！也是日本的一个偶像团体，现在是20人。3DS上的节目主要是看她们玩大相扑对战，当然只是做做样子，不会很激烈。
对日语的要求	看美少女相扑不需要语言，虽然她们在正式开始之前会跟裁判闲聊半天。

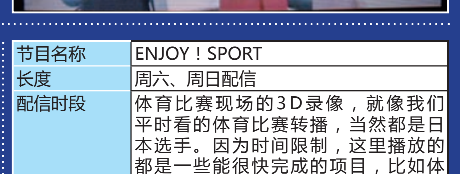
→通常几秒钟就结束战斗了，MM们都不敢认真开打啊。

节目名称	日刊トビダス
配信时段	每天配信
简介	节目每期会介绍不同的日本时事和词语，包括术语和流行语等等。然后就是以此为主题的搞笑短片，片中人故意找一大堆与介绍的词语相近的其他词来不懂装懂。
对日语的要求	这是一个以语言为主的节目，听不懂他们说什么，这个节目就没有看的必要了。



→现在新冒出来的词语越来越多，不学就要OUT啦。

节目名称	3D　ちょうこくの森
配信时段	周一至周五配信
简介	雕刻艺术欣赏，拍摄自日本箱根的“雕刻之森”美术馆。每期全面介绍一个馆藏的雕刻作品，大部分都是户外雕刻，相当漂亮。
对日语的要求	屏幕上会有文字介绍作品的意境、作者等等资料。不过这些都可以在网上查到，所以对语言没有要求。



节目名称	ENJOY！SPORT
长度	周六、周日配信
配信时段	体育比赛现场的3D录像，就像我们平时看的体育比赛转播，当然都是日本选手。因为时间限制，这里播放的都是一些能很快完成的项目，比如体操。
对日语的要求	比赛会配有简单的解说，主要还是看运动员的表现，所以听不懂日语也没关系。



↑馆藏雕塑都介绍完了之后估计就要换节目了吧。



↑体操类通常很快就能完成。也有其他各类项目出现。



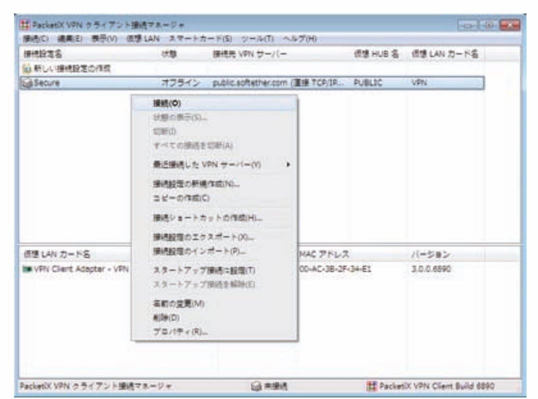
（节目平均时长2分钟，穿插半分钟的广告。）



使用PacketiX VPN的下载设置教程

如果上面的节目中有你感兴趣的，而你又有一台日版3DS，不妨接着看下文。在国内让你的3DS能够接收到いつの間にテレビ的内容根本在于创立一个日本IP的Wi-Fi接入环境，方法有很多种，这里介绍的一种是比较常用的，成本也低。你需要一台能联网的Windows系统电脑，一个USB无线网卡。

首先下载一个叫做PacketiX VPN Client的软件（分32位和64位版，根据需要选择），然后下载对应的配置文件secure.vpn（上网搜一下很多，或者使用本期光盘中的文件）。安装PacketiX VPN Client之后，双击secure.vpn，或者先启动PacketiX VPN Client，在里面选“文件”→“导入VPN连接设置”来导入secure.vpn文件。完成后软件界面上会出现一个新建好的连接设置，双击或者右键选连接，这时会出现一个窗口要求你同意相关条款，点击“Agree to ……”按钮确认。直到最后屏幕显示下图就证明已经连上了日本VPN，这时去找个可以查看本机IP的网站确认一下吧。

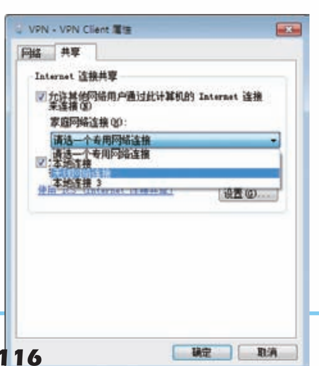


←导入secure.vpn之后就有这条设定出现了，双击、右键选择“接续”、选中后回车等等都能启动这个连接。之后就只要等着出下一个窗口就行了。

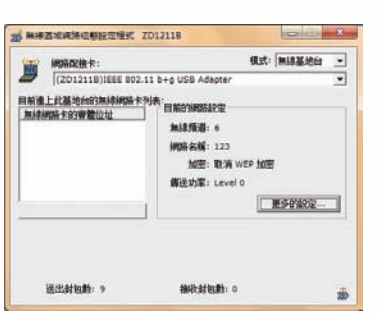


↑IP地址都是随机分配的，这个跟连接3DS没什么关系，不用管。

接着连上USB网卡，打开“控制面板”→“网络和 Internet”→“网络连接”。查看“VPN - VPN Client”的属性，在“共享”标签里勾上“允许其他网络用户通过此计算机的Internet连接来连接”，如果要选择一个连接，选你USB网卡的无线连接。然后使用USB无线网卡的配置程序将网卡变成Wi-Fi热点。因为网卡的规格不同，它们的配置程序也不尽相同。玩掌机的大多比较熟悉“神卡”、“盟卡”之类的，它们的配置程序都是类似下图这种，直接把模式选成“无线基地台（Access Point）”就行了。



←选择的时候确定你USB无线网卡的连接名称，不要弄错了。

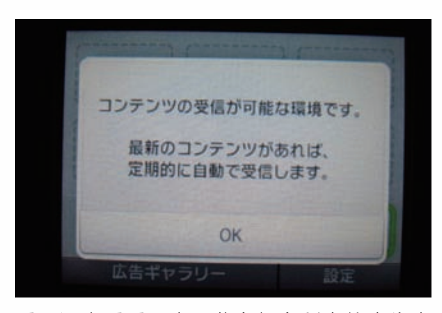


←经常PSP联机的朋友应该会熟悉这个软件的操作。

打开3DS，进入“本体设定”→“インターネット设定”→“インターネット接续设定”。新建一个连接设定，找到刚才USB无线网卡建立的Wi-Fi，连上测试通过的话就全部搞定了。（为了后面的测试顺利，建议顺便把其他Wi-Fi连接设定暂时删除，或者不要进入那些Wi-Fi的范围。）

正式运行

いつの間にテレビ在3DS的eShop里免费下载，装好后第一次运行要填写生日之类的信息，然后在SD卡里做一个大约2537格的空间用来存放视频，所以请确保你的SD卡还有这么大的空间。正式进入后，点击右下角的“通信チェック”按钮，检查你刚刚建立的日本Wi-Fi是否有效。弹出以下消息就证明成功。（右图）接下来只需要插上3DS的电源线，等待节目的自动配信了。合上盖子、退出いつの間にテレビ、进入睡眠状态时都可以自动接收。另外广告是分开接收的，你可以在“広告ギャラリー”里面查看，没事看看日本一些有趣有创意的广告也不错。



因为没办法控制下载的时机，至少在当天的节目没有接收完全的情况下请尽量保持这个Wi-Fi的畅通。

eShop新应用介绍：任天堂视频

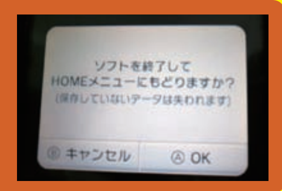


类似いつの間にテレビ，日版eShop在7月13日新加入了一个应用软件“任天堂视频”（ニンテンドービデオ）。配信的方式同样是全自动下载，同样需要日本的IP接入。不同的在于内容，“任天堂视频”中下载的都是任天堂所推荐的专为3DS拍摄的视频，比如NHK提供的“3Dふらふら街歩き京都”就是一个系列节目，利用3D摄像机带你游览京都极具日本传统风格的街道和景点。“よしもとニンテンドー3DS実験劇場”是3D+高速摄像机拍摄的各种搞笑视频，慢镜头播放时看起来十分有趣。

这些视频的长度不固定，有的5分钟，有的不到2分钟，但是都不带广告，这个比较赞。还有一点不同就是“任天堂视频”只有4个位置，而且视频内容并不是每天都更新，一般系列节目都会用文字告知下次更新时间，在这段时间里你可以反复观看，到日子就会被新的节目替换掉。

小技巧：3DS玩NDS游戏的隐藏快捷键

用3DS玩NDS游戏时，虽然可以按HOME键打开菜单，但没有功能可用（如右图）。其实有隐藏的组合键可以调亮度，还能开关省电模式。此时按住Start键，然后按上下键是调亮度，左右是省电模式开关。你试试看？



众所周知，体言中分为名词、代词和数词，这节课就来给大家讲讲日本语当中的数词吧。表示事物的数量时，日本语和我们汉语一样，都要在数词后面加个助数词，也就是量词。不同的事物，所加助词也有所不同，这点需要注意。比如细长的东西一般称为“XX本（ほん）”，薄而扁的称为“XX枚（まい）”，块状的东西称为“XX個（こ）”，另外人数和天数以及计数的读音也都各不相同，需要死记硬背。下面就给大家列出几个表格，有空的时候可以背背看，就算不喜欢背东西，只要把这期新迷保存完好，也可以随时翻出来看哦。

第十一课

计数（一个、两个、三个等）

一：ひとつ
二：ふたつ
三：みっつ
四：よっつ
五：いつつ
六：むっつ
七：ななつ
八：やっつ
九：ここのつ
十：とお

几人

一人：ひとり
二人：ふたり
三人：さんにん
四人：よにん
五人：ごにん
六人：ろくにん
七人：ななにん / しちにん
八人：はちにん
九人：くにん / きゅうにん
十人：じゅうにん

几张

一枚：いちまい
二枚：にまい
三枚：さんまい
四枚：よんまい
五枚：ごまい
六枚：ろくまい
七枚：ななまい
八枚：はちまい
九枚：きゅうまい
十枚：じゅうまい

几个

一個：いっこ
二個：にこ
三個：さんこ
四個：よんこ
五個：ごこ
六個：ろっこ

文/口袋



七個：ななこ
八個：はっこ
九個：きゅうこ
十個：じっこ

几根

一本：いっぽん
二本：にほん
三本：さんぼん
四本：よんほん
五本：ごほん
六本：ろっぽん
七本：ななほん
八本：はっぽん
九本：きゅうほん
十本：じっぽん

几岁

一歳：いっさい
二歳：にさい
三歳：さんさい
四歳：よんさい
五歳：ごさい
六歳：ろくさい
七歳：ななさい
八歳：はっさい
九歳：きゅうさい
十歳：じっさい

几年

一年：いちねん
二年：にねん
三年：さんねん
四年：よねん
五年：ごねん
六年：ろくねん
七年：ななねん
八年：はちねん
九年：きゅうねん
十年：じゅうねん

几天

一日：いちにち
二日：ふつか
三日：みっか
四日：よっか
五日：いつか
六日：むいか
七日：なのか
八日：ようか
九日：ここのか
十日：とうか

几小时

一時間：いちじかん
二時間：にじかん
三時間：さんじかん
四時間：よじかん
五時間：ごじかん
六時間：ろくじかん
七時間：しちじかん
八時間：はちじかん
九時間：くじかん
十時間：じゅうじかん

几分

一分：いっぷん
二分：にふん
三分：さんぷん
四分：よんぷん
五分：ごふん
六分：ろっぷん
七分：ななふん
八分：はっぷん
九分：きゅうふん
十分：じっぷん

几周

一週間：いっしゅうかん
二週間：にしゅうかん
三週間：さんしゅうかん
四週間：よんしゅうかん
五週間：ごしゅうかん
六週間：ろくしゅうかん
七週間：ななしゅうかん
八週間：はっしゅうかん
九週間：きゅうしゅうかん
十週間：じっしゅうかん

文/硬核

传奇故事



生化危机 佣兵3D

Resident Evil: Mercenaries 3D

无法清除记录惹来的麻烦！

CAPCOM的3DS游戏《生化危机 雇佣兵3D》，小编硬核为这个游戏废寝忘食，甚至还做了一个奇怪的梦。日本《Fami通》杂志评分33入金殿堂，欧美媒体评分低一些，但平均起来也有6.5分左右（10分满分）。但是如果你上美国的Amazon网上商城，就会发现这个游戏的用户评价只有2星（5星满分）。发售不到10天，163位顾客中114人给了1星评价，这种被称为“Amazon Bombing”（亚马逊轰炸）的情况是消费者极度不满的一种表现。这有点像是目前国内某部电影在IMDB上的评分情况，这并不正常，有什么东西触动了人们的神经。



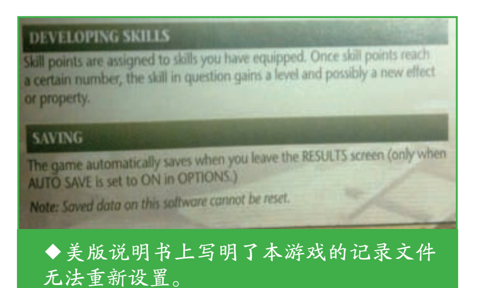
Non-deletable save file?
No thank you.

平射炮■ “不能删除的记录文件？不要了谢谢。”这是哪个老外说的？

硬核■ 这是美国亚马逊网站的一则评论标题的一部分，我觉得这能够代表很多美国玩家的想法，当然他们大多数人都不会在最后加上一个“谢谢”，他们态度更强硬，矛头都直指CAPCOM。

平射炮■　美国人就因为这个存档的问题搞出这么大的动静，据说好多人得知消息后放弃了购买这个游戏的计划，有些已经预定了的也选择了取消，你不觉得他们有点反应过度了吗？

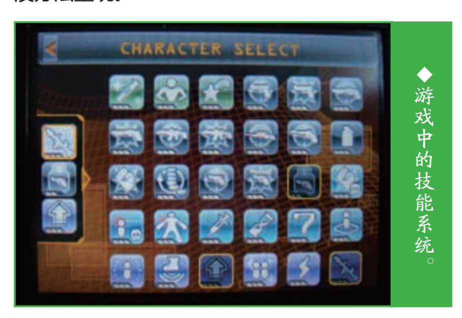
硬核■　我能够理解他们，虽然我还不至于说放弃购买游戏，但是这个游戏的二手卡带我是肯定不会买的。想像一下，《雇佣兵3D》这种只有一个存档位置且不能删除和覆盖的做法让一张卡带一旦开始了就只有一路走下去，无法回头。你想从头开始再体验一次游戏过程是不可能了。还有，亲戚朋友之类的找你借卡的话也很麻烦，不但他们无法玩全内容，如果他们往前又推进了进度，那么这一段内容你又将无法再体验到。


DEVELOPING SKILLS
Skill points are assigned to skills you have equipped. Once skill points reach a certain number, the skill in question gains a level and possibly a new effect or property.
SAVING
The game automatically saves when you leave the RESULTS screen (only when AUTO SAVE is set to ON in OPTIONS.)
Note: Saved data on this software cannot be reset.

◆美版说明书上写明了本游戏的记录文件无法重新设置。

平射炮■　可是别忘了这个游戏并不是那种能推进剧情的游戏，所有的关卡你都可以随意选择。就算是你已经全通游戏，最初的教学关卡依然可以选择开打。有升级要素的“技能”设置你也可以不装备，来回归到最初的人物状态。还有我认为除了少数喜欢挑战极限的人，大多数人都不会这么玩。所以说游戏开始时你所玩到的内容，到了后期就算不能重新开始，也都能够重新体验一遍。

硬核■　还是会有不同的，比如每个技能都能升3个等级，这升级是一个过程，你到后期要么选择装备Lv3的技能，要么不装。Lv1、2的技能就再也没办法重现。



◆游戏中的技能系统。

平射炮■　我怀疑会有多少人想要装备Lv1、2的技能去游戏。游戏的目的在于高分，而当你在Lv3最佳状态的时候才有可能打出高分。CAPCOM的官方声明也说了这是一种类似于街机风格的玩法，乐趣在于不断突破自己的水平，而不是退回去再玩一遍升级过程。

硬核■　街机你可以随时回到“真正”的最初状态，这种选择一直存在。另外假如别人借走你的卡打出了一个你永远也超不过的分数，那你会是什么感觉？也许你再也看不到“High Score”字样跳出来了。还有那些“勋章”，只有通过自己的努力获得才有意思。没错，街机是可以大家都来玩，一起挑战同一台机器的高分。但玩一次街机我们花的钱是多少？买一张3DS卡花的钱又是多少？我们买来一张属于自己的游戏卡，就应该有控制记录文件的能力。CAPCOM说不能删除记录不会影响游戏的乐趣，但他们给游戏加入删除记录的功能同样也不会影响游戏的乐趣，这跟游戏的设计应该是互不影响的才对，所以这根本不能算是理由。我相信网上那些反CAPCOM派抱怨的不是游戏乐趣受到了影响，而是本应该属于自己的权利被剥夺了。虽然现在游戏业界并没有什么明文规定说一定要给玩家什么什么权利，但是也有一些约定俗成做法。CAPCOM无视这种约定，自然要被鄙视。



◆游戏中的勋章系统。

平射炮■　你的这种说法我同意，从玩家权利这一点来看，CAPCOM真是做得过了。但是CAPCOM并不是唯一的一家这么做的公司，为什么大家只骂CAPCOM？

硬核■　什么？还有其他公司的3DS游戏是不能删除记录的？

平射炮■　SEGA的《超级猴子球 3D》、KONAMI的《胜利十一人 3D》、Arc System Works的《苍翼默示录 连锁反应2》，这些游戏都采用了

类似的记录文件方式，而且都比CAPCOM的《雇佣兵3D》早发售。另外早在GBA时代，《超级街霸2 Turbo复兴》、《游戏王》等等游戏同样不能删除记录文件。然而那个时候几乎没有人提出抱怨，至少不像现在这样声势浩大。



硬核■ 你在这方面做了不少调查啊。GBA那个发售时才2001年，互联网还不像现在这么发达，即时有抱怨也形成不了现在的规模。至于3DS那几个游戏确实很奇怪，难道是因为它们人气不如《雇佣兵3D》高？

平射炮■ 玩家的负面情绪似乎都是被《雇佣兵3D》给挑起来的，其他同样问题的3DS游戏没人抱怨，这说明不能删除记录的情况都没有什么人注意到。大家在听到媒体报道之后，马上群起而攻之，我看多少还有点跟风的情况在里面。大多数人都跟你一样，以为CAPCOM是唯一一个采用这种“无耻”系统的厂商。通过互联网的传播，反对的人数越来越多，越来越High。“不能删除记录”这个事件本身成了焦点，也不管这种问题是否对自己的游戏产生实际的影响。

硬核■ 别忘了我们刚才达成的共识——CAPCOM确实剥夺了玩家的权利。背负其他厂商的“罪”成为众的之矢，只能怪CAPCOM运气不好吧。其实也有不少支持CAPCOM的玩家，他们只评论游戏本身，不拿存档问题说事。在著名的评论网站metacritic的用户评论区中就出现一堆10分和一堆0分并存的局面。

中古どうすんだよwww

硬核■ “二手游戏要怎么办啊哈哈哈。”这是日站2ch一位网友的发言。日本人似乎心态比较平和，网上的言论也以调侃居多，有人还说是因为卡带容量不足所以只能做一个记录文件。不过他们讨论最多的还是认为CAPCOM此举是为了防止二手游戏交易。

平射炮■ 日版《雇佣兵3D》比美版早了近1个月发售，美国媒体大概是先看了日本的报道，才开始关注这个游戏的记录问题吧。结果导致美国玩家的一连串反应。

硬核■ 日本玩家分析出的“二手游戏”问题，也是美国玩家对CAPCOM不满的原因之一。虽然在美国和日本二手游戏买卖都是合法的，但总有人认为“二手游戏”等于“盗版”。你对此怎么看？

平射炮■ 说起这个问题，我记得你之前的一篇文章曾经讨论过。你说盗版并未像人们想象的那样给游戏厂商带来“巨大”的损失，我比较同意这



◆国外二手游戏市场很发达。

硬核■ 正是这样。我认为二手游戏还一定程度上扩大了游戏的传播范围，买不起或者不想花那么多钱买全新游戏的人，通过二手市场也能玩到这个游戏，这对CAPCOM的知名度应该是有益处的。说不定人家从此喜欢上了CAPCOM，下一部作品就舍得花钱买新的了。

平射炮■ 如果CAPCOM的原意真的是想利用控制记录文件来阻止二手游戏的传播，实在是没有必要。CAPCOM其他那些没有记录问题的好游戏不同样大卖么？不过他们的官方的声明表示了并不是要阻止二手游戏，相反还主动说明记录不能删除不会影响二手游戏卡买家的游戏体验。

硬核■ 他们官方主动说的这些？这不是鼓励大家买二手游戏么？

平射炮■ 官方原话是这样的：“英国市场上这款二手游戏的价值不会因为记录能不能被删除这个问题而受到影响。购买这款二手游戏的英国顾

客不会因此有降级的游戏体验。”美国的游戏零售商Gamestop也在CAPCOM的劝说下开始接受《雇佣兵3D》的二手卡带。也许CAPCOM是没办法了，只好通过这种让步的姿态出现，以消除大家对这款游戏的负面看法。

硬核■　哈哈，真有意思。舆论闹这么大，CAPCOM看样子是急了。不过他们这样说玩家可并不一定不买帐，在日本有家游戏店打出的告示就是《雇佣兵3D》的二手卡带500日元一盘。500日元什么概念？也就是一碗面钱。

平射炮■　几乎是原价的1/10，真的有这么严重么？

硬核■　这个我们开始已经谈过了，还是一个游戏体验的问题。你买的二手游戏，里面都是别人打出来的内容，还不能删除，只能接着打。这就好比你从出生到25岁的这段时间都是别人帮你活的，你只有从25岁之后的记忆，那你认为这是完整的人生么？《雇佣兵3D》确实可以返回前面的关卡去打，再套用刚才的故事，就像你通过时光机回到小时候去生活，但你脑子里已经有了现在的记忆，就算周遭的场景、发生的故事都跟当时是一样的，但依然不是你最初的体验。我想这就是4800日元和500日元之间的区别。

平射炮■　好高科技的比喻……把游戏比喻成人生太过了吧，别忘了这只是游戏而已。现在很多玩网络游戏的人还喜欢出钱找人代练，自己直接从最高等级开始游戏。

硬核■　你能够接受代练这种事情？

平射炮■　我不能接受，我只是简单的陈述事实。不同人的价值观并不相同，那些找人代练的人就是想享受最高等级的乐趣。也许他们只是想拿到高级账号去炫耀去PK，但也有可能他们是想办法避开游戏中他们认为不合理的设定，比如刷怪升级等等。

硬核■　我觉得你说的有一定道理，但我还是想要尽可能的自己去体验游戏制作人给我们准备的所有内容。如果游戏的过程太过无聊，我就直接放弃整个游戏了。不过说实话，如果有500日元的二手，买一张回来试玩看看也行啊。感觉有趣就去买新的，感觉不好也不会亏多少钱。

平射炮■　国内似乎没有这么便宜的二手呢。

对《生化危机　佣兵3D》无法删除存档的看法

硬核■　国内玩家似乎对这个问题关注度不是特别高，也就当个新闻看看，没有形成一定规模的讨论。所以我在《掌机迷》的官方新浪微博上做了一个名为“对《生化危机 佣兵3D》无法删除存档的看法”的小小调查，调查结果是31%的人选择了“不买二手版本”的选项，“坚决不买这种游戏”和“便宜的话买张二手试试”的选项各占20%，“从不买二手游戏”的有15%，剩下的14%选择了“别人帮我代练更好”的选项。可以看出大多数人跟我的想法是一样的，不愿意去买一张只能接着别人的记录玩下去的二手卡带。

平射炮■　5个选项的差别都不是很大啊。国内正版用户相对来说还是太少了，对正版的讨论也就少了吧。不过说起来，国内玩家关心的3DS烧录卡如果真的出了，这些不能删除记录的问题统统都是浮云了。

硬核■　是啊，把记录文件放到可以随意访问的存储卡上，我们想怎么删就怎么删了。同样，使用记忆棒存放记录文件的PSP也不存在这种问题。不过PSVita也改用卡带了，会不会也采用任天堂惯用的把记录放到卡带里面的做法呢？如果是这样，那看来以后的掌机买正版游戏前都要先弄清楚记录能不能删除这个问题啊。

平射炮■　关于以后的游戏还会不会有这种问题，至少CAPCOM的官方做了一个表态。美国CAPCOM的副总裁Christian Svensson就说：“我想你们不会再看到这种事情发生了。”不过据说那种以前给NDS正版卡带备份存档时用的硬件外设现在支持3DS了，理论上利用这个工具也可以修改、更换3DS游戏的记录文件，要还原3DS游戏的初始存档也不是问题了。

硬核■　为什么是“理论上”？

平射炮■　我还没有机会尝试这个工具啊，有空找口袋姐帮忙。神奇的是，截稿前又有一个新3DS游戏出现类似情况，NBGI刚发售的《吃豆人与小蜜蜂 维度》又“不能”删存档。这可把任天堂吓了一跳，赶紧出来“辟谣”公布另类的删存档办法：启动游戏的过程中同时按ABXYLR键。对目前处于低谷的任天堂来说，不能再出差错了。



◆据说用此物能备份3DS存档，所以有人猜测可能使用它清除存档。

上接128页



モンハンフェスタ'11东京大会盛况

继16日的名古屋大会之后，东京大会于7月31日顺利展开。基本的会场设置以及活动都和名古屋大会差不多，只是参与人数达到12000人，相当热闹。当天网上还一度传出会场将会有《怪物猎人》系列游戏相关的“重大发表”，引得人们纷纷猜测是不是要出3DS版的《怪物猎人》。最后确认只是有人为了吸引眼球发的钓鱼信息，被人们痛骂一通。所以实际情况是东京大会跟名古屋大会没有太大的差别，请期待下期剩下三个会场活动的报告。

狩王决定战

东京地区预选赛结果

名次	时间	队伍名
1	1分55秒16	Eternity
2	2分04秒00	ドスうでゅん
3	2分11秒20	天牙

东京地区大会决胜战结果

名次	时间	队伍名
1	3分41秒96	Eternity
2	4分22秒23	天牙
3	4分33秒63	ドスうでゅん

注：武器都是锤和弓



↑东京会场人头攒动，看板娘、猎人和艾鲁猫都由真人演出了。

女子猎人

东京地区预选赛结果

名次	时间	队伍名
1	3分26秒83	るぴミニ
2	4分10秒93	sister-sensor

东京地区大会决胜战结果

名次	时间	队伍名
1	2分38秒60	るぴミニ
2	5分24秒30	sister-sensor

注：るぴミニ使太刀和狩猎笛，sister-sensor使太刀和弓。

亲子猎人

东京地区预选赛结果

名次	时间	队伍名
1	2分49秒93	お奉行様とだんご
2	2分57秒46	北○軍団

东京地区大会决胜战结果

名次	时间	队伍名
1	8分40秒86	お奉行様とだんご
2	9分25秒70	北○軍団

注：お奉行様とだんご使双剑和弓，北○軍団使双剑和狩猎笛。



算一算MHP3发售已经有很长时间了，各位几百甚至上千小时的游戏时间应该不在话下。怪都打完了，装备都收齐了，其他游戏也出来了，MHP3的热度要慢慢消散了？其实，这正是一个改变的好机会。换一种游戏心情，换一个游戏环境，细细品味你不曾注意的MH的另一面。当浮云散尽，你总是会回归MHP3的。G快来！！！

狩人营地 MHP3 Hunter Camp
展现全新的猎人生活

① 怪物猎人大会11会场一览

日本举办的真正怪物猎人大会，看看人家的条件和举办方式，在了解比赛乐趣的同时，可以了解到游戏发达国家的游戏比赛环境。 文/硬核

② 怪物猎人大会11赛况介绍

名古屋等其他地区的比赛情况，今年怪物猎人大会武器使用相当固定，清一色的锤子+弓组合方式，可见MHP3设计并不合理。文/硬核

“狩人营地”公告牌

■本栏目欢迎怪物猎人玩家投稿，文稿、画稿、录制视频均可，稿件类型不限。尤其欢迎新颖打法、另类心得、深度研究、类型的文章。一经使用，稿费从优。（画稿为赠品）

投稿地址：
Email：pgmagazine@yeah.net
邮箱：北京市100096—025信箱，邮编100096

我们熟悉的《MH绘图日记》漫画已经被CAPCOM收录为官方Fans俱乐部“MH部”的四格漫画。他以后的作品更值得期待了。 文/硬核

怪物猎人日记

作者：关 直 人



他是一个演员，隶属于东京NLT剧团（新文学座剧团），出演舞台剧。同时也是声优，给引进到日本的美剧配音，最近参与的美剧配音是《海军罪案调查处》。当然我们认识他还是通过他的《怪物猎人日记》。









怪物猎人大会11 比赛会场一览

原定3月开始的怪物猎人大会“**モンスターハンターフェスタ'11**”因地震原因推迟，终于在7月16日开始了第一站名古屋大会。这是比赛现场的情况，各位无法前往的同学可以围观一下，看人家比赛现场的布局和安排，然后羡慕嫉妒恨去吧……



↑大小的怪物造型，你可以看出猎人和怪物之间的体型差异，在现场的话肯定可以感受到猎人“实际”狩猎时的压迫感了。



↑居然还有一个银火龙的爪，战利品就是这样子的了。



↑蜂巢和丸鸟蛋后面是青熊兽、随行猫和猎人。随行猫的大小有点出乎意料，比例问题？



↑一系列体型对比图，峰山龙的脚印长度达6米，在它面前老山龙和大海龙都不够看。



↑系列看板娘的服饰，模特有点恐怖。



←各种原画、插画展示区。

固定栏目◆PSVita、3DS、苹果专栏，和其他一些固定栏目。





←各种原画、插画展示区。

猎人们比赛和联机的梦幻之地！



←↑比赛是很多人来这个大型活动的主要目的，不比赛只是想找人联机的话也要多少有多少。

各种主题食品让人馋涎欲滴！




↑→饿了渴了，有角龙面包、崩龙冰饮等等食品。虽然只是挂个名，但是好想要。

猫村G试玩展台！



←新作艾鲁村G的试玩区，试玩还可以获得免费赠品！





名古屋地区大会比赛用任务及优胜成绩



这里列出官方认定的各种比赛任务列表，大部分任务大家需要通过网络下载（记得是在“チャレンジ　クエスト”中）。有信心的话，不妨挑战一下名古屋选手的成绩。具体情况见下面列表。

狩王决定战 预选任务

任务名	アオアシラ討伐演習（演习クエスト）		★1
任务类型	讨伐	场地	斗技场
怪物	青熊兽		
武器配置	片手剑、太刀、狩猎笛、铳枪、轻弩		
等级标准	S：4分以内 A：9分30秒以内 B：9分30秒以上顺利完成任务		
参加人数	1-2人		

名次	时间	队伍名
1	1分56秒63	おじゃるチーム
2	1分59秒60	NASSチーム
3	2分1秒20	慎流チーム

狩王决定战 决胜战任务

任务名	モンハンフェスタ01（チャレンジクエスト）		★5
任务类型	讨伐	场地	斗技场
怪物	雷狼龙		
武器配置	双剑、大剑、锤、长枪、弓		
等级标准	S：8分以内 A：19分30秒以内 B：19分30秒以上顺利完成任务		
参加人数	1-2人		

名次	时间	队伍名
1	3分11秒70	おじゃるチーム
2	3分20秒13	NAMAZONEチーム
3	3分28秒76	慎流チーム

注：决胜战前三位使用的武器组合都是锤+弓。

女性猎人预选任务

任务名	チャレンジクエスト02（チャレンジクエスト）		★4
任务类型	连续讨伐	场地	斗技场
怪物	青熊兽、白兔兽		
武器配置	大剑、太刀、双剑、铳枪、弓		
等级标准	S：6分30秒以内 A：14分以内 B：14分以上顺利完成任务		
参加人数	1-4人		

名次	时间	队伍名
1	4分20秒03	ハイパーこやし玉クリエイターチーム
2	5分07秒86	ハニワ☆マニアチーム

注：比赛队伍都是两人组合。

女性猎人决胜战任务

任务名	チャレンジクエスト05（チャレンジクエスト）		★7
任务类型	讨伐	场地	斗技场
怪物	绿迅龙		
武器配置	双剑、太刀、剑斧、狩猎笛、弓		
等级标准	S：5分30秒以内 A：10分以内 B：10分以上顺利完成任务		
参加人数	1-4人		

名次	时间	队伍名
1	4分31秒73	ハイパーこやし玉クリエイターチーム
2	7分46秒10	ハニワ☆マニアチーム

亲子猎人预选任务

任务名	チャレンジクエスト01（チャレンジクエスト）		★3
任务类型	讨伐	场地	斗技场
怪物	毒狗龙王		
武器配置	片手剑、太刀、锤、长枪、轻弩		
等级标准	S：5分以内 A：10分以内 B：10分以上顺利完成任务		
参加人数	1-4人		

名次	时间	队伍名
1	2分43秒76	もたもさチーム
2	2分58秒36	ファルコチーム

注：家长和孩子组成的两人队伍。

亲子猎人决胜战任务

任务名	チャレンジクエスト04（チャレンジクエスト）		★7
任务类型	连续讨伐	场地	斗技场
怪物	赤甲兽、冰碎龙		
武器配置	双剑、剑斧、狩猎笛、铳枪、弓		
等级标准	S：9分以内 A：19分以内 B：19分以上顺利完成任务		
参加人数	1-4人		

名次	时间	队伍名
1	7分48秒50	もたもさチーム
2	12分43秒73	ファルコチーム

下转124页



日版叫“打工地狱2000”（バイトヘル2000），美版叫“工作爽快”（WORK TIME FUN），可见都围绕着一个中心思想——工作（以下简称地狱）。

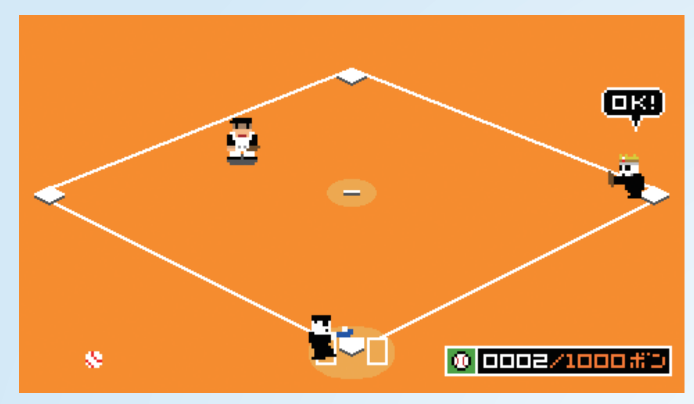
2005年PSP发售才一年，这款游戏没有引起太大关注也很正常。一是时间比较早，当时PSP还不普及。二是这种小游戏合集称不上“大作”，很难吸引主流大众的眼光。其实还有第三个原因，就是这游戏太他妈的搞怪了，SCE本社的制作人（没错，真的是他们的）完全不按照套路出牌，他们又不缺正经的美工和开发人员，一看就知道，丫绝对是故意的。

在低成本开发的小游戏中释放自己的恶趣味，才敢无视玩家的感受和销量。地狱中的每个小游戏都是开发人员恶趣味的结晶（看后面介绍你就知道这些小游戏有多蛋疼了）——单调重复是整体思想，在恶趣味中挖掘萌点、无聊却又让人上瘾这种看似矛盾的结合是作者追求的目标。而游戏的画面风格或者音乐这种外表的东西，大概只想到用“蛋疼”来形容。

其实地狱里面的小游戏都有所谓的“玩法”规则，开发人员秉承游戏制作人的操守，恶搞归恶搞，你觉得无聊就无聊，但游戏制作方面还是很“严肃”的，这方面值得赞扬，恶搞并不荒诞，没有做作的感觉。

首先来看玩法。游戏有两大部分：打工和扭蛋机。打工就是玩各种小游戏，有数十个，需要慢慢开启。玩这些小游戏可以挣钱，所以叫打工。用钱去玩扭蛋机，获得蛋疼的无用道具，新的小游戏也在扭蛋机里开启。这个说起来似乎有点意思？但是，这些小游戏挣钱非常慢，有些游戏每次也就挣个几十块钱，一些比较好挣钱的一下能挣几百块。然而……玩一次扭蛋机要100、 500、1000、5000。也就是说辛辛苦苦挣了半天钱，只能玩几次扭蛋机（几秒钟就没了），后面小游戏的开启机率非常低，有时候扭上几十上百次也不见新游戏出来。所以如果正常游戏（不用老金），真的是“打工地狱”。每天重复着蛋疼的游戏，目标是开启更加蛋疼的游戏……想起来《杀杀草纸》里有个“玩家地狱”，让玩家不停玩RPG练级苦逼到死。如果你想体会一下这种感觉，推荐用正常玩法试试本作。不过不要长时间玩，有WTF的感觉出现即可收工；不然可能会起到反作用，你也许会爱上这个受虐狂似的游戏……

文/剑纹



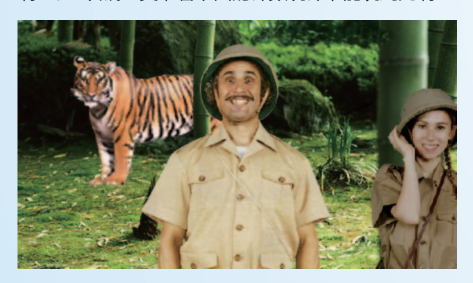
最初就能选的游戏。朴素的画面，控制左上角球员接球，然后扔给右侧同伴。操作很简单，仿佛回到了童年。但是……要接1000个球才算赢！失败三次就Game Over！



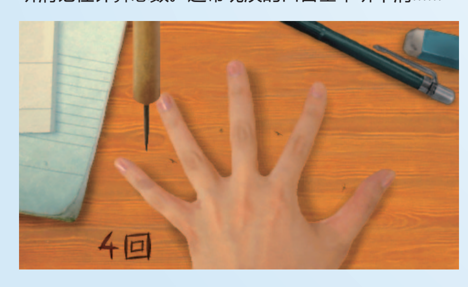
一个天朝的血汗工厂，工人们一边给圆珠笔戴笔帽，一边抱怨“好想下班啊……有钱真好……好累啊”。3块钱一支，看下面的计数统计，能玩到死啊！



人流不断的大街上，行走着不仅是人的生物，玩家要做的只是统计有多少个人经过，当然不能算那些牛鬼蛇神。



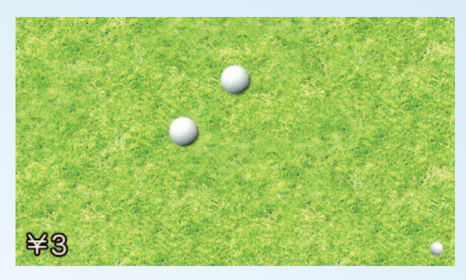
调查野生动物的大叔大妈告诉你有多少只，你要听清记住计算总数。这帮魂淡的口音基本听不清……



上课无聊玩练胆游戏，扎到手一次就Game Over。有时会出现美女的手、胖手和外星人的手等。



拉面计时游戏，做拉面时设置等待时间，一个大叔（可选妹子）就会出来和你“聊天”打发时间。当然，之后有没有胃口就不好说了。



貌似是高尔夫球？没错！你的目标就是捡球。在这一望无际的土地、草地、岩石上不停地上下左右到处找吧。玩法只有这一个，捡球……



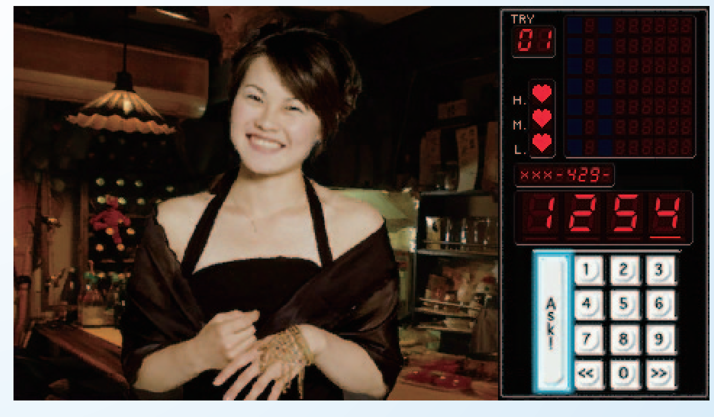
幸福狙击手要将“Happy汁”射到大楼里的人身上。看看楼里都是什么人吧……连机器假肢、白骨都有……充满了恶趣味。



扮演市长给各种开业剪彩，能看到很多有趣的场景，还是3D的呢！不过市长一直是喝高了的状态，摇摇晃晃，失败一次就Game Over。



比较像样的游戏，居然是音乐游戏，下面的星星向中间走，按LR键演奏铃铛。很想玩是吧？这么玩的难度超级高……根本就过不去啊！



去夜店和妹子玩游戏，别误会，仅仅是猜妹子的电话号码，猜对了可以给她打过去，然后听到“您所拨打的电话是空号”……妹子的姿色就不说了，我选的这张是好的，有些是奶奶桑啊！



这个小游戏很诡异啊，其实只是一张照片，玩家要鉴定照片的真伪。可惜的是，翻来覆去就那么几张……

前面说了，本作包含数十个小游戏。由于篇幅问题，只能介绍这么几个。其他小游戏也非常有意思，比如在太空中射击一个小人，他召唤同伴后就是满屏子弹飞来……恶趣味爱好者不能错过！

任天堂影子顶梁柱 樱井政博！



当你删除一个游戏的存档时，有没有注意过表现方式？记不记得某一款游戏是以炸弹来提示你游戏存档删除的呢？如果你记得，那么这款游戏很有可能是樱井政博制作的。其目的在于警告玩家删除存档真的不会后悔吗？看起来比较麻烦，不过对玩家的体贴由此可见了。22岁时的樱井政博，凭借出道作品《星之卡比》（1992年）在日本国内外获得了超好评，也因此获得了业界内的关注。此后制作出多款百万销量的作品，在业界有了相当高的名气。在任天堂，马里奥的生父宫本茂以及社长岩田聪都对他给予了高度的评价，甚至很多任天堂在经营战略上的重要作品的制作都会委任于他。那么，就让我们来看看这位游戏制作人的传奇生涯吧。 文/阿卡

Vol.4

为了游戏制作误入电子工学职高，后退学回到普高。

注重和用户的交流，和任天堂保持着特殊的合作关系。

樱井政博

1970年出生，高中毕业后进入HAL研究所，开发出《星之卡比》一鸣惊人。如今和任天堂保持着特殊的合作关系。

初露锋芒

1970年8月3日，樱井政博出生于日本东京。幼年时期的樱井就已经是一名核心玩家，在杂志的访谈他曾说道，“5岁的时候吧，那时候有一款对战游戏，是一个类似于反弹球的游戏。当时对于游戏中无视现实世界物理法则的世界观相当在意，真的是很厉害啊”。

“此后，升上初中后自己慢慢存钱买了Family Basic（当时任天堂FC的周边产品，以BASIC语言为基础），开始对制作电视游戏产生了兴趣。”几乎是从小开始，樱井对于制作游戏就表现出了比常人更多的关注与兴趣，甚至是在初中毕业后，因为对于当时还模糊不清的、所谓游戏专家这一职业的向往而升学进入了电子工学系列的职业技术高中学习。

“但是，进入高中现实后才发现，职高的课程和自己心中所描写的未来差距甚远。”此后的樱井开始重新审视自己的天真和轻率，也重新考虑了自己未来的发展方向。“这个失败至今都还会时不时地想起来，让自己引以为戒。”樱井如是说。不过，当时单纯出于对游戏的兴趣还激励樱井参加了由世嘉主办的游戏系统大赛，并且最终还意外获奖。“这样一来，也就下定决心要成为一名游戏制作人，从而放弃了职高的学业，退学后重新升学进入了普通高中。”

“在高中时代由于可以兼职，所以也就可以比初中的时候更有效地攒钱，于是几乎所有的兼职所得都花在了购买大量的游戏上，然后对于各种类型的游戏都有着相应的研究。也因此，到现在为止都还有这样的习



惯——购买大量的游戏，然后在玩游戏的同时对游戏进行着研究。”

不过据樱井自己回忆，当时在他所研究的游戏中，HAL研究所制作的《银河女战士（ガルフォース）》的片尾令他印象相当深刻，“能够充分感受到制作人的热情和信念的片尾呢。”于是，1989年高中毕业后樱井随即进入了HAL研究所。

一锤定音



进入公司后不久，樱井就开始专注于公司内部进行招募的“任谁都可以享受游戏的游戏企划案”，也因此构想在他进入公司的3年后初次担当游戏导演一职，开发出了《星之卡比》。本作不仅在日本获得了热销，甚至是在全球范围内也获得了500万份以上的销量，在当时还拯救了公司在经营上出现的危机。樱井一个人负责了《星之卡比》的主要角色设计、以及吸收、吐出、悬停等角色动作，还有游戏系统方面的大部分企划，甚至是卡比的贴图制作也是樱井自己制作。

“一开始就只有我考虑要给卡比一个粉色的皮肤。在制作成广告进行宣传之前，其他的工作人员考虑到是黑白色的Game Boy，所以就用白色；或者是采用当时比较类似的另一个角色的黄色。之后在看到广告用的插图时，宫本茂先生很佩服的说：‘粉色很不错啊！’。”樱井对于当初为卡比制作造型时的事情记忆犹新。

事实上，樱井更多是以“从初学者到高手都能享受游戏乐趣”这一理念来制作游戏，“将游戏的玩法全权交给玩家自身”为中心的游戏分享模式几乎充斥了樱井之后的所有作品。也许这样的制作模式和当时樱井在HAL研究所时的母公司直属上司宫本茂自己的“面向万人”的游戏制作理念很接近，所以从出道作品的开发制作开始，后者就一直给予樱井高度的评价。同时，任天堂现任社长的岩田聪也是HAL研究所出身，曾经是樱井的直属上司，并且还曾以程序员的身份参加过樱井的游戏制作，所以无论是以经营者的角度，还是以开发者的角度来看，岩田聪都对樱井有着很高的评价。

以“重振HAL研究所”为契机制作的续作《星之卡比 梦见泉物语》，依旧是樱井负责游戏导演一职，对于前作中被举出的难度过低等问题，通过新增加复制能力，以及大幅度提升游戏性来进行补足。其结果，尽管1993年发售时已经处于FC主机的末期，但仍旧还是成为了FC最后的百万销量作品。

据《梦见泉物语》的开发工作人员介绍，当时能够正确画出卡比是一件很困难的事情，只有樱井本人所绘画的被称为“樱井卡比”，而其他成员绘画的多被冠以“某某丁格尔”的外号。卡比之父樱井对于创造角色的把握能力也就可见一斑。

1996年，樱井负责担任了SFC游戏《星之卡比 DX》的制作，这是继《梦见泉物语》之后大幅提升游戏性和卡比复制能力的一作。同时，本作还完成了宫本茂所提出的“希望能在横向动作游戏中两人同时游戏的成分”的要求，并且在游戏系统和贴图制作等均受到2D制约的条件下，实现了完全不浪费任何机能的完成度，自然获得了系列到此以来的最高人气。



1999年，N64游戏《任天堂全明星大乱斗》发售。“游戏的企划是从1996年10月开始的，”樱井说，“当时并没有4人同时对战的2.5D动作格斗游戏，但是由于家用机中的格斗游戏如果都是原创角色的话就会卖得不好，当时有这样的传言就是了。于是只好到总公司和宫本茂先生那里去进行交涉，看能不能使用马里奥等等任天堂的角色来制作游戏。后来还拜托岩田聪社长走了很多关系才落实了下来。”不过，在发售当初因为是任天堂的角色互相斗殴类型的游戏，在公司内部对于该游戏几乎都是保守态度，所以当时在媒体中的相关报道也并不是很多。不过樱井自己则开设了名为“スマブラ拳!!”官方攻略网址，通过口口相传，本作最终销量仅在日本国内就获得了接近200万份的百万计销量。



从那时开始，樱井就开始加强了“不仅仅是作为游戏制作人进行游戏制作，而且还需要注意包含广告等对于用户群的认知和理解等活动”的思想，并且积极开展“开发者和用户群的交流、双方意见交换”等相关活动。上述“スマブラ拳!!”网站中还专门开设了问卷调查类型的邮件论坛，樱井会对其中一部分的邮件进行回复并公开出来，以此来完成与玩家之间的交流。此外，





←《陨石大战》是樱井设计的创意对战方块游戏。

樱井还会在杂志的专栏中回复部分玩家的来信，并表明现在开发者方面的业界现状等等。（注：2003年以后，《周刊FAMI通》上开始了名为“樱井政博对游戏的思考”的人物专栏。）

另辟蹊径

2003年，樱井因为“想要站在如果卖不好就必须要负责的立场上工作”，同时也希望“能够给游戏业更多的贡献”的立场的原因，辞去了HAL研究所的工作，此后成为自由制作人开始参加游戏的执笔企划活动以及部分游戏的制作。

到2005年，樱井才创立自己的游戏公司——“有限会社 Sora”。当初，由于自身对于今后发展的期待，也为了能够获得更多的开发项目而出席E3的樱井，在Wii的发布现场听闻“大乱斗系列希望还能有续作”的发表后，从岩田聪本人那里获得了游戏开发的直接委托。于是，自那以后《大乱斗》才保证了游戏制作人没有遭到变换的厄运，而实际上樱井也相当于重新恢复到任天堂的游戏开发制作中去了。但是，事实上在E3结束后，樱井得到岩田聪的直接委托时，游戏的开发并没有开始，而是等到调查问卷结果中出现大多数都希望看到游戏续作的前提下，就是说游戏有制作可能的前提下，樱井才创立了“有限会社Sora”以完成游戏开发的委托。

“当时在接受到《大乱斗X》的委托时，从各方面来考虑发现在任天堂内部开发游戏的话，不如成立一个新的公司来制作游戏会更有效果。于是，当时借助了一个‘不能提及名字的公司’的人员，以制作本作品为前提而成立了新公司。”樱井口中所说的“不能提及名字的

公司”，事实上就是《格兰蒂亚》的制作公司GAME ARTS，而与GAME ARTS的合作也是通过宫本茂的介绍才得以实现的。

“公司的名字是Sora，即‘天空’的意思。因为是以自由制作人身份成立的公司，所以希望能如天空一样有着自由的感觉，这也是和其他的制作商不一样的地方。也因为这样的理念，公司的长期工作人员只有自己和助手两人，因为人员的控制上也秉承了这样的想法。”樱井对于当时成立公司时的情况做了一个简单的说明，“直到2008年之前，仍有很多开发人员在公司里，但是几乎都是为《大乱斗X》的开发而进入公司的临时人员。在开发结束后，自己和助手就转入到Project Sora公司，制作团队也就解散了。”

Project Sora公司是任天堂和“有限会社Sora”共同成立的游戏开发公司。由于2009年1月时，樱井从岩田聪那里收到“并不是《大乱斗》系列的特殊任务”而成立，公司的主要负责人是樱井，而任天堂则负责监督一职。公司的运转几乎和“有限会社Sora”一样，除公司负责人和公司监督人员以外，所有成员均面向社会进行招募。所以，在《大乱斗X》时期参与开发的一部分人员也参加了Project Sora。

公司在成立之初严格保密，主要是为任天堂的后继机种开发游戏。而在2010年，当E3会展上3DS的新开发游戏项目《新•光神话 帕鲁特娜之镜》公布时，全场都沸腾了。此后是今年，在《新•光神话》的开发即将完成之际，任天堂社长岩田聪提议在3DS或者现仍在开发中的新主机Wii U上制作新的《大乱斗》系列。不过樱井则提议在3DS和Wii U两款主机上同时开发游戏并实现联动（注：到目前为止仍还只是构想，如果开发人员招募不够的情况下，很可能会切换到单个主机开发）。当然，如果是能够同时在两款主机上实现《大乱斗》的联动，樱井很可能将《大乱斗》系列推向一个新的高度。最后，期待他能为玩家们制作出更多有意思的游戏吧。

樱井政博制作游戏详细列表

时间	作品	详细
1992年	星之卡比（GB）	导演
1993年	星之卡比 梦见泉物语（FC）	导演
1995年	星之卡比 DX（SFC）	导演
1999年	任天堂全明星大乱斗（N64）	导演
2000年	星之卡比 64（N64）	声优
2001年	任天堂全明星大乱斗 DX（NGC）	导演
2002年	星之卡比 梦见泉 DX（GBA）	总导演
2003年	星之卡比 飞天赛车（NGC）	导演
2004年	星之卡比 镜之大迷宫（GBA）	特别顾问
2005年	陨石大战（NDS）	游戏设计
2008年	任天堂全明星大乱斗 X（Wii）	导演、声优
2011年未定	新•光神话 帕鲁特娜之镜（3DS）	导演





掌机动漫坛

用双马尾来拯救世界——绯弹的恋爱侦探剧

从前有一个作家，他叫柯南道尔，他创造了史上最传奇的侦探人物。

从前有一个侦探叫福尔摩斯，他创造了一个侦探界无安不破的神话。

然而在这一部叫做“绯弹的亚利亚”的动画之中，有侦探，有凶杀，有悬疑，甚至连福尔摩斯都有，可是当你把这部动画和柯南道尔扯上关系时，你就输了。

虽然在观看之前，光看声优阵容就已经不难看出这部动画绝对是以贫[哔—]萝莉为主角的。可当看过之后发现，传说中集“双马尾，傲娇，贫[哔—]”于一身的“双剑双枪的”女主角神崎H亚利亚居然就是“福尔摩斯”后代之时，终于明白了作者赤松中学为什么从头到尾都没有提到柯南道尔了。他无非就是害怕柯南道尔从坟里跳出来，一边挥舞着双剑双枪，一边大喊：“福尔摩斯是华生的，那时还没有试管婴儿，哪来的亚利亚”，一边找他报仇罢了。（蝉：好吧，我又跑题了……）

总而言之，亚利亚是福尔摩斯家族的后裔这个设定在刚开始看来确实让人纠结。可看到后面也就释怀了。因为赤松同学一心贯彻“用家族来吓死你”的理念，所以先是出现了怪盗罗宾（为什么不是基德……）的后代“理子酱”，又出现了圣女贞德的后裔“贞德酱”（话说为什么也叫贞德……），排除那从头到尾一直出现的那个拥有千年历史传承的武装巫女白雪不谈，又在第一季最后冒出了最不靠谱的人物，德库拉伯爵……这让已经无力吐槽的本蝉不禁浮现了这样的想法“恩，没事没事，过不了多久，苍真和尤里乌斯就会出来封印他了……”

配角一个比一个强大，不是圣女就是恶魔，不是名侦探就是传说级怪盗，而主角却是一个貌似废柴的装13男。这种一眼看上去就知道不合理设定下，隐藏的是一个“只要你让我兴奋，我就能够拥有S级能力”的男主，还没看懂的话，说白了就是他开启了：随时随地把妹、爆种、化险为夷、推倒不解释，等众多外挂的男主角而已，够直白了吧。

女主角亚利亚突然从天而降引出了整个故事，同时也将我们如花似玉的亚利亚推进了远山金次这个推人无数的恶魔手中。亚利亚用自己的身体为代价救出了金次，而金次却禽兽一般的趁机猥亵。（剑纹：事实不是这样的好吧！）然后在遇到危机之时，强行对亚利亚[哔—]来进入“性”奋状态。（蝉：不好意思打错字了……剑纹：你故意的吧，还用引号）对亚利亚进行调戏之后逃离了现场……但是，无巧不成书，“有一个人渣男主，就必定会有一个死命往她怀抱里钻的女主。”这部动画以女主角献身为代价，又一次验证了这个深刻的道理。（蝉：为什么我就遇不到这样的妹子……）当金次走进班级之后发现，亚利亚居然和他分在了一个班，而且阴差阳错地从此粘上了他，并移居到了他的家里……所以说嘛，做事是需要负责的。

金次莫名其妙的被亚利亚拉去当奴隶使得众宅男分外眼红，明明是被如此一个萌妹子看上了，金次居然还一边唉声叹气一边想尽办法摆脱亚利亚，这让每年都在11月11日组团上街游行的死死团成员们情何以堪啊。

但是，即便种种迹象都表明金次是一个基佬（如此萌的妹子都没感觉，还不能证明一切

么？），可亚利亚终究是拥有钉宫萌音附体的超凶残人物，就算金次是基佬也同样拜倒在亚利亚的荷叶裙下。金次答应亚利亚帮他全力完成一次事件，可谁知，仅仅一件事就把金次彻底陷了进去。

在任务中，为了保护金次，亚利亚光荣负伤；而金次也就像是被亚利亚拖离基佬群体一样，在强烈的心理斗争之后，搜集众多资料并赶往飞机帮助孤身一人的亚利亚。

武侦杀手，一个听起来就是充满了王八之气的俗气名字，（剑纹：王...王八之气？）这个名字怎么都应该是出现在一个猥琐大叔之类的人的身上，可是谁能想到其真实身份居然是那个天天穿着改造洛丽塔风格的校服满街跑满世界卖萌的gal武侦理子呢？而其真实身份居然是罗宾的后代……

面对理子的双剑双枪的，尚无超能力的亚利亚刚上场就受了重伤，结果还被金次捡了个便宜夺走了初吻（？）。因为刚刚得到满足（？）而进入了“性”奋状态得金次，（蝉：手又抖了一下……剑纹：喂喂）再加上原地复活的亚利亚第二次和理子对上之后，一举击败了他。这一局不仅证明了双拳难敌四手，同时还证明了另外两件事：1，性奋的男人伤不起。2：亚利亚信春哥。（剑纹：你越来越能扯了。）

战败之后，理子脱了衣服就跑，这一点倒是蛮和我胃口的。好吧，是脱了外套，用身上藏的降落伞逃跑，而撂下了一个引导飞机着陆的烂摊子给我们的男女主角。可是呢，连不会兴奋的柯南都能和小兰一起迫降成功，我们兴奋地金次和原地复活后属性加倍的亚利亚又怎么会失败呢？

金次收留了亚利亚，亚利亚也找到自己的拍档，但不要忘了，幕后还有一个危险的存在——那就是咱们的武装巫女白雪小姐。没事就把重机枪往家里搬，这还真不是一般人能做出来的。而亚利亚那句：“接吻了……可是还没有怀孕……”也成为了千古经典。

第二部分整个都是围绕白雪展开的，从两个人当贴身保镖到白雪被抓，又从贞德的出现到白雪的超侦力量爆发。在不知不觉之中，又把一名柔弱的少女推向了远山金次这只大灰狼的怀里（貌似白雪是一直想要倒贴的）。在危急时刻，金次也总是传统的表现出想活命就和我接吻的技能，进入“性”奋模式（剑纹：真的很想灭了你）。到后面对圣女贞德的后代白雪展现真实实力时也确实让人震惊。但这里有一个问题，那就是为什么之前和亚利亚打斗时没开启超侦的力量？难道是对金次的爱不够深？

一刀斩断圣剑杜兰朵，同时也协助金次将贞德收入后宫之后，白雪渐渐神隐。之后又发展成亚利亚和金次的女仆管家剧。

应理子要求，金次和亚利亚为了拿到那款银白的十字架，潜伏进了无尽之罪弗拉德的别墅，而别墅的主人居然是那个传言说曾经对高中女生下手的帅气老师。在这里顺便提一句：女仆装的亚利亚还真是养眼啊……

熟悉之后，一行人渐渐展开了盗取行动。当盗取到十字架一行人在屋顶上差点大打出手之时，那个老师的真身才显露出来，他居然就是弗拉德；而弗拉德的真身，就是全片最扯的人物——“德库拉伯爵”吸血鬼一族最广为人知的族长。理子被德库拉制伏还被称作母狗，金次兴奋状态被破，只剩下亚利亚还有一定的战力。就在最困难的时候，理子为整个大战带来了福音，那就是要同时击中德库拉的四个弱点才能击败他，同时她告诉了大家第四个弱点（虽然貌似是假的）。当然她还用自己的身体把金次带入兴奋状态。

不得不说的是，兴奋状态下的金次确实牛x，居然仅凭一个小小的动作就推测出德库拉的第四个弱点在口中。德库拉的死将整部剧带入了尾声。理子答应帮亚利亚母亲作证，亚利亚和金次继续主仆恋，以及白雪的继续神隐都渐渐的消失在了七月。



毫无疑问，按照惯例最后男女主角肯定是会走在一起的，所以大家不用急着为这一季的结束而伤感，因为全小说六卷而动画只演到第三卷，明显是在为第二季留位置。在这里本蝉也小小的剧透一下，在第二季第一个故事之中亚利亚的能力得到了解放，真正成为了绯弹，而福尔摩斯一世也将出现。

那么，在第一季完结的气氛之中，让我们一边祝福这对冤家情侣，一边等待第二季的到来吧。

文/不完整的archer





意见箱

近期回函整理
大家的反馈
抽奖活动

新迷读编◆各种小调查，意见反馈，读编交流，还有编辑页。

玩的最多的游戏是？多长时间？

●NGC版生化危机1,1000小时以上。
（李劲开）

●《最终幻想 纷争》《战场女武神3》《怪物猎人3rd》，七星完成一半了，打死过一回恐暴龙，村长最后一个没完成，等做完好装备再完成。
（李博）

●想当年应该是GBA上的口袋了，因存档原因，有重复玩500-600小时吧......
（16岁，男，张偲阳）

●MO，一系列几百个时间吧。
（16岁，男，彭凯风）

●口袋妖怪系列，每作都有500小时以上吧。
（24岁，男，李克安）

●MHP，1000+小时。（徐亮）

身边的“基友”数量

名次	数量	比例
1位	3个	27%
2位	1个	18%
3位	5个以上	36%
4位	其他	19%

*其他包括0个、2个、4个这几个较少票数。

7月底最后几天截稿发生了很多事，天津这边只有我一个人，忙不过来。最后本期杂志延期半个月之久，对不起各位想买杂志的同学，希望这段时间的努力不久后能看到成果，也好对得起各位的耐心等待。闲话少说，下面看信！　　本期主持：剑纹

亲爱的《掌机迷》：

你们好，我看《掌机迷》已经有3年了，我可以看到这本杂志的成长与进步，虽然中途《掌机迷》神秘失踪，但是我和我同学都是在心中默默地爱着你们的啊！

我和同学都是AVG游戏爱好者，对于最近掌机界刮起的一阵AVG的旋风，我们是尤其的兴奋啊！抛开PC上的AVG不说，我们在掌机上也玩过MO1-7、11eyes、天神乱漫、kanon、clannd、Air，不知小编中有没有人兴趣跟我们一样。如果有，我的qq是953XX7341，鄙人恭候您的大驾光临！

马上就要高二了，学习自然是很辛苦，但是在辛苦之余，拿出PSP、NDS消遣是最快乐的！我们最喜欢的！也感谢《掌机迷》为我们带来了这么多好文章、好攻略！我爱《掌机迷》一辈子！用永远爱你们！

另外，请问一下能不能专门开一个AVG专栏，毕竟AVG是广大基友的共同爱好嘛！还有一个问题是你们的“掌机动漫坛”的投稿标准是什么？！！

最后，让我们跟随掌机一起迈向光明的明天吧！就是这样！

《掌机迷》加油！

（彭凯风以及他的基友赵人安）

PG■好像得解释一下，迷从老到新是没有停顿的，2009年12月是老的最后一期，转年1，2月合刊就是新迷了。期间新迷失踪过两次，去年和今年的6月，不知道你说哪次。

AVG对语言要求高，我和硬核日语太菜，对这类只能无视。阿卡日语没压力，不过好像没听说他好这口儿。貌似目前只有口袋，你没看到“口袋的AVG剧场”么？不过她主要玩乙女向，虽然都是AVG，但是跟你玩的大老爷们向貌似没什么交集......

“动漫坛”就是写动漫的观后感，无限制流，文笔要求风趣幽默、不拘一格，能够勾起读者的看片欲望是必须的。

还是老样子，用铅笔写，错字好改。

没想到我的第一封回函竟然出现在杂志上，很意外，但很高兴，也非常感谢小编对我提出问题的回答！（真心感谢。）

我第一次寄的投稿，文笔很稚嫩，不过我并不在乎，只要给小编们带来哪怕一丝的欢笑，我就满足了。这回我又写了一篇文章，不知写的如何，但希望能给你们带来欢笑。

话已至此，不知要写什么了！那说一下《掌机迷》在我家周遭报刊亭的境况。我家附近10分钟路程内没有卖《掌机迷》的。不是他们那里杂志不全，相同类型的杂志他们都有。我想大概与《掌机迷》本身的发行日期不固定和发行量少有关。为此我也骑车转转，问了大概有十五、六家报刊亭，其中只有一两家有卖的，而且进货量不多，只有两三本。没了还要现定。我为《掌机迷》的前景担忧。

就是这期，我起码得跑了十多趟，从6月中旬开始到快7月中旬，唉！我真的希望《掌机迷》把发行日期固定明确，这样

可以避免失去一些左右摇摆的买家，为《掌机迷》本身多增加一些销量。

对于《掌机迷》，她是一本可读性很强的杂志。时不时，我也会翻阅以前的期刊，回顾一下。确实如小编所说，如果要偷工减料，大可以从网上搜一些攻略填充半本穷对付。但小编们没这样做，确实体现了小编们的真诚，对《掌机迷》这个孩子的热爱。

在此衷心的希望《掌机迷》能慢慢回复销量，重现往日的辉煌。

还有提一个小小建议，希望以后的攻略能带有《掌机迷》特有的风趣幽默。

最后祝小编们身体永远健康，一个好的身体是一切事情的先决条件，要保护好身体啊！

（李博）

PG■已经有过几次想放弃的念头，上期好像也说了每期可能都是最后一期。也许不应该叫放弃，如今整个纸刊行业就这样，即便自己尽最大努力去做，面对弱爆了的销量也快无能为力了。不过每次看到你们还在支持，我们也有了一些动力，也在尽最大努力生存下去。上市时间不稳定就是这么造成的。节省成本是延长寿命的最好方法，结果人少活多，每期除了写稿子，小编们还要忙活各种乱七八糟的事，出刊就慢了。让你白跑很多次实在是扫瑞。上网方便的话，多关注一下掌机迷贴吧，剑纹每期上市前会去发个预告，这样就不用总往报刊亭跑了。

说到纸刊市场不景气，这是大趋势，就连资本主义发达国家也不好过，眼前就有个活生生的例子。美国有个《GAMEPRO》游戏刊，创刊于1989年。1998年他们与时俱进搞网站，做杂志推广和更新游戏新闻。表面看一片大好，其实也郁闷着呢。前几天他们宣布“改版”，以前是月刊，这次准备改为三个月出一本的季刊。今年10月是最后一期月刊了，11月推出2011年冬季季刊。

和新迷出刊慢很相似吧？这么改就是硬撑，延长每期的出刊时间可以降低成本，毕竟一年只出4本，卖的不好也不会赔太多钱，可以勉强维持生命等待原地复活加血加魔的那一天。其实他们杂志做的不错，创刊又这么早，国外还有广告费挣着，就这样都不好做，你说咋整。说句自作多情的话，如果你喜欢新迷，有时候买不到新迷，不妨支持一下其他杂志吧。

致新迷众小编：

嘟嘟噜~咱又回来了~大家欢迎我不？（卖萌状）拿到140期发现回函又登上了，咱表示因为有了初体验这次还比较淡定的说（推眼镜）。虽然还是拿着PG到处得瑟，结果被某妹子一语道破：“汝的回函，也只能登上此等销量不好的杂志啊。”“唔……”我瞬间黑线。“谁说的啊，PG以后一定能重创辉煌的说！”咱在心里暗道……（画圈圈）（攥拳）

好了，不说这个了，再给PG提些建议和意见吧！（拍手）首先是关于杂志的装订质量有些糟糕啊！买回来还没翻几页就发现PG的最后几贴掉了下来！（锤桌）咱还打算收藏的说……（戳手指）。

给抽奖提个建议吧，其实可以将抽奖分为普通抽奖和年终抽奖两种。普通抽奖可以每三期抽一次，奖品便宜一些，人数多一些。年终抽奖可以把奖品价值提高，主机当然最好，其次是正版游戏卡带和UMD什么的。每期PG都附带一张月份卡（可印上每期PG封面游戏），收集12张后（或6张以上）即可参与年终抽奖。这样就可以吸引读者连续购买，月份卡不去抽奖也可以用来当书签或收藏或传教用（……）。

再说说随刊赠品吧，既然PG价格涨到12.8已有一段时间了，果然还是得附送点小东西才好。希望能送一些徽章啦，海报啦，挂饰什么的。以前屏幕擦挺好的，萌要素多一些就行了（星星眼）。

管与PG中的迷之特搜队和love reading栏目，希望多登一些和游戏有关的图片和文章，而不是单纯网上的段子和恶搞图这种与PG主旨完全不符的东西！可以使cosplay、游戏恶搞、游戏趣闻历史等。这两期老任的专题我挺喜欢的，很不错。

最后问一下Akatsuki是新来的小编吧？怎么没有介绍呢？小编手札部分希望每期所有小编都能写写，增加到两面可以吧？最后的最后，也是最重要的——硬核啊！你这个WS的怪蜀黍！竟然扣下我给所有小编画的patapon形象的画！哼！扣我的也算了！竟然也把另一位童鞋画的也扣了！扣了也算了！但竟然不给其他小编们看看。这次我也有赠品，硬核蜀黍不要再次私扣了哦！要不然就画圈圈走你的PXP变板砖，X某360三红，存档什么的全消失！灭哈哈……

PS.谢谢剑（纹）哥哥的生日祝福~

PPS.写完明信片突然发现我坏掉了>_<，看完不要太基冻啊（捂脸）

（谁再去掉咱这前缀就跟谁急的张偲阳）

PG■要不说妹子的那啥长那啥短呢……文字上杂志，销量低的说明发行量少，这种才弥足珍贵啊，比如一些内部刊物、专业杂志，有的发行量只有几百本，发表文章不但没有稿费，你还得屁颠屁颠的给杂志社钱，而且给的还特美。用个时

读编交流

髦词，新迷现在绝逼是"独立"杂志，想怎么做就怎么做，基本上不受任何条件限制。最起码能做到想说什么就说什么，你的来信我们都是原文刊登，这是何等待遇啊。

你说的质量问题没听到其他同学反映，应该是个体现象。我们让印厂送你一本吧。赠品我们一直在考虑，先不说了。

特搜队和阅读是做一些游戏以外的东西，不是为了让你脱宅，别担心。国内做掌机杂志没办法做到专业，没有产业和信息来源是最大问题，原创的东西少之又少，新闻基本靠翻译，专题很难给力。郁闷之余，小编觉得除了掌机，像游戏一样有趣的东西还有很多，比如看图和阅读。从刊名来说，"掌机迷"并不仅仅是关注国外掌机游戏的一群天朝小p孩，就像时尚类杂志可以涉及女人、汽车、时尚、饮食等大量内容，掌机迷们也可以干别的事儿。目前这俩栏目所选内容并不离谱，遵循游戏人生的原则，涉及ACG，时不时也来点专家教授指点游戏业的段子。根本没必要分什么网上网下，文字和图片等创作都是纯粹的东西，网络或纸刊只是载体，即便以后发展到脑后插管，你的文字可以发到网上、印在纸上，或直接传输到别人大脑，文字本身的意义是不会变的。

最后，硬核已经把你这次寄来的东西给我们看了，阿卡（Akatsuki）看后泪流满面，当即表示一定好好改造，重新做人！

亲爱的新掌机迷：

唉，各位小编好啊，最近闲的实在蛋疼，随便翻翻杂志，于是想起投次稿吧........

话说，最早买掌机迷还是在初中，印象里好像里面还有jump明星大乱斗的游戏测评攻略和迷失蔚蓝之类的，记得只有这么多了，这是第一次接触掌机迷，也是第一次对掌机NDS有点认识，那之前对掌机的了解只有GameBoy的口袋绿那种水平，没想到掌机已经发展到这种地步，但那时候上学，玩游戏机是不可能的。在这以后基本就是以看杂志来获得乐趣，但这很不爽啊！于是高中毕业，终于买上了我的第一个掌机NDSL，虽然已经快落伍了，但对我来说已经很满足。

但问题在于，周围没有一个玩的，玩掌机的也是玩PSP。前一阵子，同学借我一台PSP，但对上面的游戏实在提不起兴趣，也就秋之回忆系列和空之轨迹系列还不错，放在抽屉里放了几个月又还回去了。相比之下，还是NDS的游戏能获得乐趣啊！

说起我喜欢的游戏，还是《勇者斗恶龙》最好玩，尤其是各代主角在村庄里那祥和安逸的气氛，再配上经典的奖项配乐，实在是绝了，向往啊！还有DQ5代里主角和青梅竹马比安卡在10年之后还能再次相遇，这种缘分也确实感人。总之DQ就是我的最爱.......其余的口袋还有重装机兵也很喜欢.......又想起小时候整天玩重装机兵和吞食天地2。因为怕碰到电池消掉存档，所以每次都小心翼翼把卡带插进FC，看到自己的红狼坦克还在时又是一阵欣慰怀念啊！

说了这么多，其实都是对游戏的爱，当然不是终日以游戏度日，但总感觉能从游戏中体会到乐趣，大学已经上了一年了，该通的游戏也都通了（包括各种二周目三周目），总觉得不能总沉浸在游戏的探索乐趣中，多少该去做点什么了，因为虽然有大学上，但前途依旧渺茫。加油吧……

话说，每次收到报亭老板的"掌机迷已到"的短信都是一阵窃喜，同时又为你们捏一把冷汗，咱能不能不每次都搞得这么惊悚啊！还有，这是俺的"第一次"投稿，各位编辑大大可要负责哟！

（青岛，则卷宝瓜）

PG■整体来看，大家的经历都差不多：初识游戏的惊艳、终身难忘的"第一次"、找到适合自己的游戏、转职某饭或某黑（有时是不自觉的）、关注游戏以外的东西、玩游戏的时间和数量逐渐减少、只玩自己感兴趣的或几款游戏、抱怨没时间玩游戏……

有不同经历的可以和我讨论，但我觉得基本都是这样，因为这也是多数城市（或家庭条件好的）孩子的成长过程。童年受爸妈呵护，衣食无忧，有的是时间；长大的过程形成想法，更清楚（某个时期）自己喜欢什么游戏，但也开始有了苦恼；等变成大叔大妈，就该为买车买房生孩子看病上学……为地沟油毒奶粉瘦肉精……为拆迁城管红十字会高铁……这些生存问题发愁咯。所以像你我一样适合这个规律的孩子在天朝是幸福的；所以贫困和不发达地区的孩子不适用这个规律，他们跳过了很多步骤，直接为生存发愁；所以当有人和我说喜欢什么游戏讨厌什么游戏，我早就不感兴趣了，只要你们玩得高兴就好；所以不管是什么黑什么饭，去黑什么饭什么，我也懒得争辩，不过很佩服你们精力旺盛。

玩时间久了你会发现电子游戏这玩意和OOXX类似，是生活的一部分，重要但不是全部。当你想干点什么的时候千万别考虑"没时间玩游戏了，没有游戏怎么办，不爱玩游戏是我老了么"这种很傻很天真的问题。因为你连三次元的生活都没搞定，就真的没有可能去二次元玩了。

Editor's Voice

~小编之页~

硬 核

英国一个20岁的男青年，在求职中心外和朋友一起正等着去参加面试。一包口香糖不小心掉了下来，等他弯腰去捡的时候，突然倒地抽搐。朋友叫来救护车，但为时已晚。他的尸检报告最后证实死因是深静脉血栓，这种血栓通常在人体长时间静止不动的时候产生于腿部。如果随着血液流到肺部细小的毛细血管里，就有可能形成致命的肺栓塞。

这条新闻在国内很多新闻网站和电视台都有报道，重点无疑都落在了死者喜欢玩“游戏”上——“他死前连续玩了12小时游戏”，“玩物丧志，玩物丧命”之类的。而实际太阳报的原文是说“死者有过12小时连续玩游戏的经历”，“死者父亲并不责怪游戏，但他希望其他人能够引以为戒。”国内的游戏网站还算不错，很多引用kotaku网站的稿子，正确的说明了这些要点。（不过似乎没看懂kotaku编辑对英国报纸窃听丑闻的讽刺。）

总之，现在国内的新闻就是不可不信但不可全信。这则不幸的新闻对我们来说最大的收获就是弄明白了“深静脉血栓”的形成原理，大家在玩游戏的时候记得要中场休息，活动一下。还有，大部分跟游戏扯上关系的青少年死亡或暴力事件如果深究下去，你都会发现很多家庭和社会问题。不去解决这些根源的问题，简单的把责任都推给游戏，实在是不负责任的做法。

另外，在看人们讨论这则新闻的时候听到一个有趣的理论：死者连续12小时一动不动，是因为放弃对身体的控制能产生快感，就像吸毒一样。脱离你肉身束缚的感觉越强烈，快感就越强。所以终极理论就是人在死亡的一刻是最舒服的。（好孩子不要在家尝试！）

阿 卡（Akatsuki）

……呃，大家好，我是0.5的Akatsuki，我是……（还是省掉一些不必要的自我介绍吧）。

七月的时候遭受了一次严重性打击，不过好在身边有唱红脸的朋友、也有唱黑脸的朋友的帮助，自己也开始慢慢地恢复了状态。说到底，那件事毕竟是自己的错，所以不提也罢。

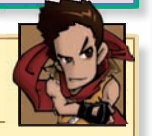
后来的生活发生了太多的改变，也出现了很多令人遗憾的地方，不过好在现在都坚强地挺了过来。谢谢一直帮我的朋友们，也谢谢口袋姐帮我做开导的思想工作，真的很感谢，TAT。

七夕凌晨，刚和硬核说七夕快乐之后，硬核给我看了一位读者寄来的明信片，真的好感动。真的是写给我的明信片！有在意我的读者了！……这样的感觉很强烈，所以也就试着开始更多地加入到杂志里来，而不是只写写专题或者攻略的样子。我当时就在想，就算是为了这一位读者都好，我也要好好干下去。真的大感动！

我记得《加勒比海盗4》上映之后，我去看了三遍；《变形金刚3》上映之后，我也去看了三遍；这次《哈利波特7》上映之后，到现在还只看了一遍，F— —。是不是应该把后面的两遍也给补上呢？纠结……

8月11日，《最终幻想 零式》的体验版应该就会提供下载了，到时候一定要玩个够。希望这个PSP末期的大作能够带给我更多的感动吧，期待ing！

剑 纹



2009年11月，翔武说《掌机迷》要停刊。不管你信不信，反正我不信。心想怎么也有个万八千销量，养活几个鞭鸡还做不到？12月我知道了答案，还真做不到……在全是攻略的125期之后，老掌低调停刊。我想了想，约上一个搞发行的姐姐去找某领导。经过几次谈话，决定自立山头，继续扛着掌机迷大旗。

硬核又名九百、Ghost、AZ。他曾在香港掌机杂志《便携机达人》和《游戏一周》等刊当过小编，这之前经常给老掌和DR投稿。他好像说过这事。我先把他拉了过来，就像当年他“拉”我去老掌一样。

剑纹还不叫剑纹的那年，他只是一个在家听歌看片打游戏撸管、天天泡在论坛瞎扯蛋的死宅。一天，他在tgfc论坛发现一个叫AZ的基友和自己的爱好很像（注：游戏方面），于是慢慢接近，并成功迸发出基情。后来得知，AZ一直给DR和老掌投稿骗稿费。通过他的引荐，剑纹这个笔名出现在老掌上（也骗了稿费）。再后来剑纹真的去了编辑部，一个叫岚枫的家伙冲着他露出了淫荡的微笑。原来，AZ最初在老掌上投稿多亏岚枫推荐（他们是一对RO基友）。从此，圣三角出现在人间。

弥可也是新迷的第一代编辑，她的到来给沉闷的新迷编辑部带来了一缕清风。她外表看似活泼萝莉，内心实则腹黑傲娇。那年冬天去集体滑雪，弥可横躺在滑雪道下坡装死尸的样子至今挥之不去……后来某天她去逛街，走进了距离新迷编辑部不远的新浪大厦就再也没回来，这件事再次印证了她傲娇的本质和特立独行的态度！

口袋又名棉花糖、砂糖、25姐。此姐是传说中的富二代。家大业大，有的是骡马。据可靠消息称，来京第一天就请硬核等人共进龙虾大餐，一顿吃掉好几台3DS。　　（未完待续）

新迷读编◆各种小调查，意见反馈，读编交流，还有编辑页。

巧舟的逆转裁判开发手记

第一回 打个招呼先

大家好。我是逆转裁判小组的巧舟。虽然叫了个奇怪的名字，但绝对是日本人。担任本游戏的企划、编剧和导演。

“希望有一天能做出一个让所有人都有从未体验过的新鲜感的侦探游戏”，这就是我进入CAPCOM之后6年间的梦想。

机会来临之时正是一年前。那是2000年8月。

都等了6年了，做出个傻兮兮的东西来可不行。推理之类的东西到底有趣在哪里？而且，要用“游戏”来表现这些有趣之处，又要采取什么方法？这些问题让我绞尽了脑汁。

最初的构想是擅长识破谎言的私家侦探的故事。但是有一天突发奇想，虽说是“侦探游戏”，但也不一定要拘泥于侦探吧？……就在那一刻，某种想法开始浮现在我的脑海中。作为舞台的法庭；被看穿了谎言而惶恐不已的证人；对着可悲的证人凌空一指大声呵斥“我反对！你撒了个弥天大谎！”的律师；被逼上绝路的证人编制出更加破绽百出的谎言，导致事态向着完全不可预知的方向前进……

为什么在推理小说的世界中俨然成为了一种派别的“裁判类”故事，如此惊险却从未在游戏中出现过……？一切都由那一天的灵光乍现拉开了序幕。至于这乍现的灵光又是怎样成型为《逆转裁判》的，欲知后事如何，请听下回分解了。

第二回 开会啊开会

最初企划书的完成花了一周时间。

2000年9月1日。集结了团队全部成员开了第一次会。我们的团队非常小，算进我在内也不过只有7人而已。因为是大家第一次照面，气氛稍微有些紧张。

我对企划书还是很抱有自信的，但对于大家的反映，用一个词来说的话就是“惨淡”。

“诶？原来不是侦探游戏的吗？” “与其这样还不如干脆做成律师事务所的模拟经营游戏比较好吧……” “比起律师，我更想当法官的说。” “我认为把主角设定成仓鼠更好！”……诸如此类，完全是压倒性的大混乱。

果然，“裁判”这种闻所未闻的题材很难做吧？不过7人的团队，结成的第一天就破绽突现！我不由自主的抱住了头。

一定要克服这个危机，领导大局！

不经意的望了望窗外，看到了法院。其实，距离Capcom 10分钟自行车程的地方就有一家地方法院。这可是真的呢。

“对了！大家一起去法院旁听吧！” 这个计划立刻就付诸实施。有拿着零食的家伙，有腋下夹着速写版的家伙……是不是有点太不小心了。

法院。要下结论的话，那里是超乎我们想像的wonderland。

欲知在那里发生的事情，请听下回分解。

第三回 裁判旁听（1）

这家法院很大，法庭有50多间。入口的接待处有一本摊开的笔记本，上面密密麻麻的写着今天法庭的日程安排。 从盗窃到杀人，所有的犯罪一应俱全的态势，只能用“壮观”来形容了。

“一上来就是杀人案有点太沉重了，挑一个轻松点的听吧！” 于是我们也没多想，进了“判决•展示猥亵物品罪”的法庭……因为看上去是罪责最轻的一个。

这是一间才坐20个人就嫌挤的小法庭。 跟在书记官后面的被告人登场了。是个17岁左右，穿着皱巴巴的T恤、戴着眼镜的文弱少年。系着腰绳，戴着生锈的手铐……突然变得很有临场感的景象。顺带一提，腰绳和手铐在进法庭之后就取下了。

“那么我们开始吧。”

“起立！”

“敬礼！”

法官缓缓的打开笔记本，开始朗读那个眼镜少年的所作所为……念得很职业化，但认真仔细，立场鲜明。有些淡漠，却又清晰明了，不容置疑。

“某月某日，某某大楼内，被告尾随xx岁的女性进入电梯，从背后抱住受害者，将左手伸入上衣内，将左边的xxx给ooo了。而后在同月某日，某某街上，众目睽睽之下，将自己的ooo给xxx了。而后在同月某日……”

那个眼镜少年竟然做了这么过分的事！我们出乎意料的震惊。 偷偷瞥了一下邻座，发现刚才还在画裁判长的速写的人设也停下了笔。 毕竟这并不是虚构的，全都是实际发生过的事情。 这么想着，自然就笑不起来了。

“因为你是初犯，所以判决会缓期执行。缓期执行你知道吗？”

“不知道。”

“那么待会儿问问你的辩护律师吧。”

“好。”

……

这种家常的气氛也给我留下了奇妙的印象。

第四回 审判旁听（2）

见证了被告被判有罪的我们，在那之后又参观了几次法庭。

非法持有兴奋剂，业务上过失致死导致罪名升级，最终被判杀人罪。法庭上“唰”地亮出一把带血菜刀的时候，实际面对各式各样杀人动机的时候……果然，杀人好可怕啊。

旁听审判，确实是非常有意义的体验。不管怎么说，我现在明白了，所谓犯罪，确实是与我们的日常生活只有一线之隔的客观现实。

还有……现实中的审判，与我们的主观印象还是有若干出入的。

●审判长其实并不敲木槌。

说到审判，那当然是少不了“哐哐”地敲木槌，然后说一句“肃静”。本来以为这一点是不会错的，结果现实中的审判长居然是两手空空。木槌什么的根本就没有，“肃静”这句话其实也不说。

●专业人士很讨厌说“我反对！”

“你对被告住的城市怀有恨意吧？”

对于检察方这个充满偏见的问题，律师缓缓地站起身来。（没错！就是这里，“我反对！”）

本以为终于能够听到现场版的“我反对！”了，激动得身子都探出去了…… 谁知道律师先生竟然还半带着笑脸，然后他挠挠头，说了一句：“呀，刚才那个，有点那啥……对吧？”

然后，检察官好像明白过来了，不好意思地笑笑说：“……好像是哦，我撤销刚才的问题。”

不对呀不对呀！什么叫“刚才那个”！这里明明应该用食指狠狠指着对方，然后大喊“我反对！”难道不是吗！？

顺便一说，这些现实是没有全部反映到《逆转裁判》里的。审判长还是哐哐地敲打着巨大的木槌，律师们还是着了魔一般地大喊着“我反对”。大概他们都在想着“你们这些人，到底去法院干嘛了！？”吧。

不过，当时在法院的旁听经历，本来就是为了加深游戏的文化底蕴，目的也算是达到了吧……

第五回 标题

从旁听审判的战场中胜利归还的我们，终于带回了某些“重要的东西”。到这个时候为止，游戏制作的准备工作算是圆满完成了。设计师开始反复推敲人物设定，制作人开始负责基本的系统架构。

我负责的第一个任务是“设计游戏标题”。

只要能顺利决定下来，以后自我介绍的时候，我就可以自称是”XX团队的巧”了，而且我们这个团队也可以变得更加稳固。

当时，主人公的姓名是“爽果成步堂”（注：意为“是么，原来如此”），于是我想了一系列叫做“成步堂君的～”的名字。

『なるほどくんの绝叫裁判』（成步堂君的疾呼审判）

『なるほどくんの弁护道断！』（成步堂君岂有此理的辩护）

『なるほどくんの出るトコ出ようか！』（成步堂君的真相总会水落石出）

『よかったねなるほどくん』（太好了，成步堂君）

……等等此类。这一系列的标题中也有叫做“逆转法庭”的，但当时并没有受到多大的关注。这些都太普通了，于是后来稍微想了些文学味道很浓的副标题。

『美しき判决』（美丽的判决）

『琥珀色の证言』（琥珀色的证言）

『君の瞳に异议あり』（你的眼中写满“我反对”）

『ハムスターを育てよう』（大家都来养田鼠）

……之类。看来这其中有一个标题很明显是社交辞令啊……这些文学气很浓的题目，不知道为什么总是有种很不妙的气氛，反响不太好。最后，我打算想一个能够一发定胜负的、有强烈冲击力的好标题。

『サバイバン（SURVIBAN）』（注：survive和saiban，即“生存”和“审判”之意）

『べんご3兄弟』（辩护三兄弟）

『洁白ブキ』（洁白的武器）

『BINGO BENGO』（Bingo 辩护）

……等等。

『SURVIBAN』，这就是这款游戏最初的标题。在开发队伍里公布的时候，反响最好，于是就这么定下了。

在这之后的半年内，我们总是以”SURVIBAN开发团队”自居……

但是不知道从什么时候起，“总觉得，好像要变身了……”“真像宇宙刑警啊”这种声音多了起来，终于制作人也发话了，“这名字看不懂什么意思啊！”于是，这个完美的创意就这么半途夭折了。

不过，持续了半年的咒缚还是很强大的，从某种意义上而言，在我心中这款游戏到现在为止依然是当年那个『SURVIBAN』。

第六回 讲经说法

2000年11月。角色差不多都定了下来，我拼命的在编第一章脚本（也就是现在的“逆转姐妹”）。

于是有一天。“巧君，这个游戏法律上的考证要怎么办？”……戳到我最不愿提及的痛处了。

我对于法律方面的知识，大概就到“日本有本叫做六法全书的书”这种程度。

“法律什么的无所谓吧。反正这是侦探游戏。”

本以为这句话就能给他挡回去……

“这是侦探游戏吗？难道不应该是律师游戏吗？”

“既然要和现实区别开来，又还要特地的往法庭模式上套，没人会做这种事吧！”

“搞不好会给玩游戏的人灌输错误的知识啊！”

“会被律师起诉的！”

“会被索赔的说！”

……我的自信心被团队内外飘动的言论严重的打击了。淹没在冷汗中的我，心情就和后期的亚内检察官差不多。然后终于在“找个真正的律师来做监修吧”的意见下，团队开始了紧急招募。

“有没有谁认识律师的？……”

“……”

“那律师苗子呢？”

“……”

“好歹给我找个灵媒师苗子吧……？”

然则那时候别说苗子了，连种子都没有。

于是只能冷静下来，再次好好的思考游戏的主旨。《逆转裁判》，说到底毕竟是“推理游戏”。重要的并不是有多真实，而是强调并再现法庭中独有的“氛围”和“紧张感”。“与现实别无二致的法庭”之类的，我们才不要！步步紧逼真凶，直至极限，饱尝法庭中的喝彩声……要的就是这种刺激和兴奋的感觉。而真正把这种印象付诸游戏之中，则是次年的2月了。

那之后接连好几个月，我们一直都寻找“游戏中的审判到底算是什么”的答案。

就这样被迷茫和苦恼侵蚀。

而后，秋已深了。寒冬，转眼即至。

第七回 年末崩坏

游戏做出最初试玩版已经是11月尾了。向制作人和部长等高层展示的结果却是……完全败诉。

“活见鬼”简直就是为了形容那天的我们而存在的词。

无论谁来玩，别提指出矛盾了，根本来不及深入询问就立刻Game Over。当场呆指数为100%。巨不受欢迎，巨严厉批评的巨大龙卷风吹的我透心凉。顺便说一下，那时的游戏系统和现在有着天壤之别。

因为要体现“不能有一丝懈怠的紧张感”的特色，游戏被设定成了：

●完全即时制。从开庭到闭庭一气呵成。深入询问时稍有疏忽就会导致有罪。

●证人的全部发言都归入法庭记录。矛盾要在所有证言中寻找。

“不能有一丝懈怠的紧张感”结果变成了“根本不知道什么时候该紧张”。

不行了。果然，裁判类的游戏还是做不来！团队的成员脸上都阴云密布。就为了这一天，大家做了那么多的准备，收集了那么多的素材，结果却是……“一点也不好玩。”

……超乎想象的打击让头脑一阵晕眩。尽管决定“先从一点开始改起”，“但话说回来，这一点到底是哪一点啊？”真的已经完全不知道该怎么办才好了。而后是第四开发部的忘年会。【译注：忘年会，就是一个公司在年底一起聚餐喝酒唱卡拉OK，希望能忘掉一年的烦恼，以美好的心情开始新一年的工作。】

在有上百人规模的醉汉面前，我不知为什么作出了上演巧舟氏魔法的承诺。事情的详细经过略而不谈，但我的自尊心不允许别人感叹“哎，不过如此”，哪怕这是远超我能力所及的事情。

我悲哀的想着“现在的我究竟在做什么呀”，眼前恍惚浮现飘动的银球，切断的美女，消失的Capcom大楼……（有夸张成分）

就这样，20世纪悄无声息的溜走了。然而，眼前的收尾工作中，麻烦接踵而至。这一连串的大混乱将下了最后一军。

不过7人的团队中的一人，“因为私人的一些原因”从公司辞职了。

紧接着，逆转裁判团队最大的危机降临了。

第八回 逆境裁判

“开发组有一人脱队了……”就算这样写，恐怕也表达不出那种压倒性的压力。“那又怎么了，不是还有六个人吗？”好在也有这么想的人。

但是！接下来却有更致命的灾难。

游戏是由许多部分组成的。“脚本”、“角色动画”、“背景图片”、“系统图片”、“音乐”、“效果音”、“程式”……稍微列举一下就有7项。1人退出就表明有一项工作彻底没有人来负责了。这就够让人灰心的了。

1月凶日。终于我们还是被叫到一间小房间，得到了最糟糕的消息。

"开发中止"。

当时，其实现在也是，第四开发部没几个高手有空。连成员都没有了的团队，自然也就不成团队了……如果不是因为团队的规模实在太小，怕是不会遭到这样的厄运吧。还没找准游戏的大方向就夭折了。无法挽回局面的脱力感充斥我的内心。

而将这个处于绝望的深渊的团队拉回正道的，正是制作人和部长。真是闻所未闻的状况。生化危机团队的人以"兼职"的形式插手帮忙。他们到底是为了什么……我有点怕，没问。

1月。这是"逆转裁判"的turning point。

以那件让团队每个人都重新认识到自己有多重要的事件为契机，大家的精神终于集中在一点上了。"……一定要做出来给你们看看！"于是，游戏一口气冲上了再构筑的进程。

第九回 restructure

Restructure=重建。

"裁判"本身就给人一种很困难的感觉。首先就是要打破这种常规的印象，构造一个浅显易懂的游戏系统。以上次的失败为鉴，我们对法庭进行了全面的再造。

●加设《证言开始》，《询问开始》，提醒玩家"现在要开始思考了！"

●流程设置为如果没找出当前的矛盾剧情就无法进行下去。

●在画面上加入指令提示，告诉玩家现在可以进行什么操作。

●将能证明矛盾的情报浓缩进证据的描述文字中（每个证据30个字左右）。

作为写脚本的，最后那条我可是一咬牙一跺脚狠心定下的。只用这么少的情报，能编出足够支撑整个庭审的矛盾吗？至于答案么……就请玩过游戏的各位明察了。

接下来就是团队的成员们逐项列出想到的问题，然后将其各个击破的工作。把从早餐前到晚餐后累积的满满一肚子意见一股脑儿的倾倒出来。

"……事件发生前的铺垫有点长了呢？""那就把前半部分一刀切吧！""……也就是说直接从审判开始吗？""嗯。那干脆把其它的脚本一起写好吧。""还是觉得开头要有冲击性的场景啊！""那就在开头先放一段犯罪场景的剪辑吧！""想要一个一看就知道'就是这个游戏！'的特征的说。""那就让犯人在那个剪辑里露一下脸吧！""……角色好像没什么魅力啊？""那就把委托人设定成主角的好朋友，一个没事净添乱的家伙怎么样？"

因为把《逆转姐妹》挪到了第二话，现在急需一话新的剧情。一个从审判场景开始，又带教程性质的故事。因为《逆转姐妹》的脚本已经写好了，顺便还要埋下几条指向这一章的暗线。在大家你一言我一语中，能切实的感受到游戏的品质在步步提升。这真是让人感动的经历。只是这种头脑风暴的做法偶尔也会引发一些小摩擦。

"……别人的意见你都采纳了，为什么偶的意见就……""不是啦不是啦，只不过，那个仓鼠什么的有点离谱了吧！""随便你了。反正人家也不算什么……"

这样下去很有可能演变成无尽的摩擦，所以一定要小心。就这样到了2月末。序章终于完成了。

第十回 全力以赴

只要完成形态明晰了，剩下的就是埋头苦干。

2月末，序章完成了。因为"逆转姐妹"的脚本在上一阶段中已经写好，我的工作就是剩下的两话。时限安排是4月10日出第三话，5月10日出第四话。

1话大约1个月。不知道这种速度一般算是快还是慢，但对于我来说绝不是挥挥手就能搞定的。不过那时候我的脑海中登场的角色们已经很熟络了，经常自顾自的闲聊了起来。怎么说呢，简直有些聒噪了。不过就是调查一下自动售货机么，那些家伙怎么就能吐上十几二十行的槽？

本人写脚本写的都快抓狂了，最关键的成步堂君和真宵君还在忘乎所以的闲聊运动会的话题……喂我说你们啊，快点去找证据好伐？！因为情节暂时没什么进展，调查证物时相应的对话都挪到最后写了。只要时间允许我都让他们畅所欲言。

还有最后一话。因为心里一直有强烈的想法，最后一话无论在规模还是内容上都要远超前三话，我付出了相当的精力。

随着故事的后半部分渐渐膨胀，必要的手法的数目也是直线上升。冷汗直冒的我不禁想，最终话，怕是永远也终不了了吧……幸或不幸的，因为卡带容量的限制和日程表的关系，这次有了4话就得打住了。不过要是真的还有一话的话……传说中我那已经稀疏了不少的头发，一定会华丽丽的灰飞烟灭吧。

好在对于我拼上老命写出的脚本，大家也竭尽全力给出了回应。登场人物的表情变化十分丰富，音乐和效果音也极好的烘托了故事的气氛。程序员直到最后都在重复着对脚本中细微错误的修正和调整，大家都力争做到最好。

三个月的全力以赴。5月15日，"逆转裁判"终于按照日程表的进度完成了。之后就只剩1个月的程序和脚本的修正、调整了。那真是有如黑洞般漆黑密度超高的三个月。（未完）

DS经验总结论

时间过得真快：2004年任天堂发表NDS，一下子就过了六年，虽然从现在的情况以及PSV才刚发表，新的掌上游戏机战争还未打开，但也是时候总结这两部主机的策略了。

低科技的革命性产品——DS

所谓低科技者，不是说DS本身不是高科技产品，反正现在即使是零机价的手机也是高科技。笔者的意思是DS在推出时其实并没有使用一些革命性的技术，双屏显示其实在二十多年前的任天堂游戏机Game&Watch就用过，都是两个画面显示。至于触控更不是什么特别的东西，那时笔者的一部PDA就已经在用。也即是说NDS当时其实只是将两种现存的产品技术合起来，变成一种新的商品。

如果各位不太健忘的话，应该还记得当年任天堂被问到NDS是否是GameBoy的下一代产品时，任天堂是明确否认，甚至没有表示不会推出GameBoy的下一代产品。就是说其实即使当年任天堂自己，也对这种将老东西拼起来的玩意没什么信心，不敢将GameBoy这个招牌押下去。万一不受欢迎就推出GameBoy的新机就是了。当然今天来看这种想法太过保守，但在推出的时候，DS的确并不是被人看好的产品，尤其是同期发售的PSP的表现又相当出色，更使人对这部还得跑ROM卡带的游戏机没什么信心：既没有语音、画面又小、多媒体能力附加价值完全没有、ROM卡带更是上世纪的遗物。刻薄一点就是二十世纪的太古遗产，早该送进博物馆了，还敢推出来当新东西卖？

但一件产品成不成功和使用的技术高低可以一点关系也没有，DS就是很典型的例子。由最初不被看好，到任天狗热潮爆发，再到DSL登场后的全年不断抢购潮，再到DSi和DS iLL，差不多每一次有新机都会有一轮抢购潮。以任天堂一贯不赔本卖主机的做法来看，他们单是卖主机就已经赚到笑了。现在已经没有人再质疑DS作为任天堂史上最重要的主机之一的结论。

逆向思考的典型

虽然任天堂现在很强调创意，但在红白机和超任年代，他们也曾一度是以硬件运算作为宣传武器的游戏厂，像当年超任虽然不是第一部16bit主机，但其机能相当出色，多重滚动条放大缩小当年都是很重要的主打功能；而N64更大打64bit处理，至于GameCube则以拥有Xbox级以上的处理作宣传点。但这些来到二十一世纪已经行不通了，不是机能没有吸引力，而是有人玩得比他们更凶，以前NEC、SEGA硬件技术没任天堂强，但Sony和MS却是财大气粗，要钱有钱，要技术可以买技术，任天堂再打技术牌是死路一条。所以在DS上任天堂决定放弃加入军备竞赛，主打使用经验，将目标群锁在低年向玩家又或者成年人，这两类都不是会追硬件技术的类型。然后强打触控游戏的简单易上手，再配合无意中成功的的教学软件，让DS一下子就成了很多中年大叔在电车上必玩的游戏机。虽然这种发展是任天堂的意料之外，没有人想过在游戏机上出英语字典、电子小说、又或者背生字学礼仪，但就不是用来玩游戏！

这种“既然在硬件竞争上斗不过人，就反过来不比硬件的处理能力，而玩创意”的逆向思考，好处是不用和对方站在同一个平台上。因为创意是无法量比的，你可以比画面有多漂亮，但无法比哪个创意比较有创意。因为每个创意都可以完全不同，根本没有一个标准。那就不用费心比硬件，而可以专注于游戏或软件的开发了。这是一间以游戏为重心的公司的想法，和Sony那种以硬件为重心的数字产品公司是完全不同的角度。任天堂是游戏提供者，重点放在游戏上，而Sony是硬件提供者，游戏机就是一切。

在这种以游戏为中心的开发理念下，任天堂创下了百万大作连发的纪录，当Capcom以MHP四百万成绩开香槟时，这对任天堂来说只不过是每年都有一两次的普通行为。再怎样讨厌任天堂，也不能否认其游戏绝不是一时流行，你去哪里找一间公司的游戏随便可以卖上两三年都保持日本国内卖上万的？但《新超级马里奥兄弟》长卖了多久？

欠缺网络事业

不过任天堂也有他们的死穴，相比主打网络联机游戏的PSP，DS虽然也有不少联机游戏，比如《马里奥赛车》这种名作，但比较起来他们对网络的开发并没有Sony那么热心。原因之一是DS本身没有存储体，玩游戏联机还可以，但要下载就有问题了。而且以任天堂那种针对小孩的路线，会认为要孩子在网络买游戏下载是不切实际的，所以即使是加入SD卡和网络商店，任天堂还是很低调。相比以主打试玩Demo的PSN和Xbox Live，虽然VC也有老游戏卖，也有新游戏推出，但任天堂本身则不视为主力宣传开发的重点，甚至有种人有我有的感觉。Wii还算可以，但DS却显然没有什么影响。

这种发展不能算错，但在这个网络已成生活一部份的今天，还是如此低估网络的影响力就有点不理智了。网络已经成了二十一世纪主机战争的一个主要特色，就是再没有一部主机可以做“要你命三千”，每一部主机都有不同的方向，针对不同要求的玩家，并以此为特点开发。这绝对是好事，不再是单机一统天下，而是家家有特色。

真正的多型号

以前的游戏机虽然也有型号的区别，但多数都只是功能上的差别，比如少了某个接头，又或者某个功能被删除等。简单来说，就是一步一步地将一些用户不用的功能删除以削减成本。在这点上任天堂也一样，早年的GBA插口在DSi上已经没有了（其实没什么人用）。这种情况在拥有极长生产期的产品中较常见：不断调节产品的设计以降低成本、符合用户的使用习惯。

不过任天堂却有点不同，DS由推出至今已经有三次改进型了。由最初的传统外型到DSL的“Apple风”，加入SD卡和Wii风格的DSi，以及巨大化的DSiLL。相比其他游戏机，DS的改进可以说相当积极。其实这种做法在电子产品上算是正常，但游戏机却很少见到这种做法，甚至即使任天堂自己也不常玩这招。比如之前的GBA改进版其实是在GBA时代结束时才推出捞一笔而已。但DS却是不断地更新，而且还创下DSL最长的缺货期（由推出之后长达一年日本都缺货，基本上是一出就被抢光的程度。笔者在日本那段日子任何时间上yodobashi都是缺货的）。当然你可以说是任天堂故意控制出货量来制造排队潮，但如果东西不吸引人，还有人要去抢吗？



事实上每一次任天堂更新型号都不是用来防盗版、又或者让显示比较亮那么没诚意，而是真正地针对用户的需求修改外型，而且每一次更新都真的有很大的不同，如电池续航力、画面表现等实实在在的改进，而不是加一些没用的东西就叫更新。这种作法在游戏界暂时还只有任天堂会做，单是这点就已经十分了不起。当然，你可以说这是为了让他们卖更多的主机，但一如上面提到，东西不好的话还会有人买吗？

先自强才能期待别人的支持

最后这点则一直是任天堂的强项。现在还有不少人说任天堂的最大弱点是第三方支持不足。但想想如果连自己的游戏都不能刺激主机的销量，还能期待第三方的支持吗？而且当只能期待第三方的游戏时，主机的命运就不是由自己所控制了。

这也是任天堂为什么可以傲慢的理由：他不需要依赖第三方的游戏，主动权就可以稳握在手上，主机的开发和销售就能按实际需要而进行，反正你主机卖得多，游戏厂不愿意也得推出游戏，但PSP有这个本钱？笔者打死也不信他们在开发NGP时不会问Capcom的意见。

每个人都说任天堂傲慢。对，但他们有本钱傲慢，因为DS主机真的是任天堂史上最成功的产品之一。如果以前没有红白机或者超任，以及这个时代有PSP这个对手的话，DS更可能是史上最优秀的产品。

PSP经验总结论

上面说完DS，接着就是PSP了。其实这两部主机真的很有意思，最初是PSP带头，没多久就被DS抛开，但后来PSP又再追上来，这真的很有意思。

PS2的小型版

相比差不多重头开发的DS，PSP则保守得多，甚至可算是全无创意可言。简单的说，将PS2小型化就是PSP了。当然，PS2虽然绝对不算是一个很好开发游戏的平台，甚至算不算是一部优秀的游戏主机也有疑问，但想想当年各大游戏公司花了无数的精神和金钱去摸熟这套系统，才一步又一步地解决各种问题（如锯齿边）。如果现在要放弃这个系统另开发一个新系统，SE社和Capcom不杀死Sony的开发大员才怪呢！

由于PSP基本是走的PS2路线，所以相比慢慢成熟、画面越来越好的DS，PSP可算是一开始就已经成熟了。你不会看到PSP的游戏画面随着开发者对主机的熟悉而变好，因为他们从一开始就已经很熟悉。一般而言，一部新主机头两年是摸索期，开发者要一点一滴掌握硬件，到第三四年才慢慢发挥出主机的最大潜力。DS就是典型的例子。好几个真正表现机能的游戏都是最近两年才推出的。但PSP却没有这种让人眼前一亮的进化，最多只是更成熟的运用，但大幅度的成长则办不到。这可算是不进行大规模修改硬件的必然问题，就是主机的成长期很短，很快就到了成熟期，然后就稳定发展。

多媒体主打的成败

相比即使到现在的3DS还是纯游戏机（其实笔者很好奇究竟有几人用DSi的镜头，有几个人会认真地使用Facetime），PSP虽然还不至于成为“要你命三千”（可惜Sony不是真的推PSPhone，而是用手机搭载PS游戏，不然就真的是“要你命三千”了），但在泛用性上倒是有够多的，而且有不少没什么用的功能，像上网功能，除非你是挂木马，不然除了上PSN之外，你会傻到用PSP看网页吗？至于RSS，即使没有手机app，你也不会真的拿PSP来看新闻吧？看图片这个功能在没有智能手机之前还勉强可以，但现在已经没有几个人真的将一大堆照片塞进去来当电子相薄了。反正现在的电子相薄很便宜，真的有需要就去买一个，否则就塞到iPhone或Android机上看算了。至于网上电台等玩意，除非有3G网络，不然没什么意思。Skype也是同一道理，你可以安坐在有Wifi的地方，为什么不直接用计算机来Skype？

没错，现在的智能手机真的很强，不论Android还是iOS，都能做到PSP的事，但在当年这玩意还未流行时，PSP在影音功能上真的有一套，甚至即使今天笔者还是喜欢用PSP来看动画，而不是用手机。一来iPhone的播片操作并不好，二来电力问题也是理由，再加上4.3英寸屏幕显示看起来很舒服，拿在手里又不重，对于需要坐一个小时或以上车上班上学的朋友，这是最便宜、效果也极佳的播放器了。

对，PSP作为多媒体播放器这点绝对是没话说。还记得当初刚推出时一位友人就是为了用来看影片而买机，大屏幕显示、亮度够、而且操作又好，即便今天有大量同类功能的产品出现，但在轻巧、电力（可换电池）续航以及表现，单就影音功能来说，PSP还是相当出色的产品，甚至在某个意义上比游戏功能更重要。

不过由于PSP不像iPhone那样一拔耳机头就会立即停下来，所以如果用PSP听糟糕歌，或者看糟糕物时，请小心不要误拔耳机线头……

联机游戏的大成功

其实在联机功能上，PSP虽然比起DS要好，但并不是好太多。在最初MHP推出时也只有机内联机。直到PSP2（梦幻之星P2）之后，才有越来越多的游戏支持PSN网络联机游戏，这比DS要强得多。毕竟PSP在机能上要强，处理起联机游戏会有更佳的表现，而且虽然单屏显示，但画面比较大，能容下更多角色和敌人，这点是DS比不上的。

Sony针对网络的支持还是不错的，PSN让游

戏厂商有一个简单的方法给玩家联机游戏，而不需要自设服务器来联机，减轻成本之余又可以顺便卖游戏的下载元素，一举两得。当然要做到这点，是因为PSP用记忆卡来存档，玩家可以很简单地备份下载数据，不会因为一但死机就得全部重新下载。这种将游戏和存盘分开的做法，只要存放的媒体可以很简单地备份在计算机的话，那就完全没有问题，不会像PS和PS2年代用特制的记忆卡，一但卡坏了，所有数据和存盘都会消失，血本无归。而且还可以根据个人使用习惯，购买更大容量的记忆卡来存放影片或者试玩版游戏，用起来更有弹性。相比DS所有游戏数据都存放在ROM卡带内，SD卡最多只能存放下载数据，但是Demo游戏和下载游戏，那些可以重新下载，但却不可以存盘，所以采用记忆卡的PSP可算是相当聪明的一着。

麻烦的更新、成熟的统一接口

比起DS每次的改进型都有着相当明显的改变，PSP的改动就很没诚意，而且还扰民了。1000型和2000型的改动还算明显，更省电也更轻巧，但3000型除了显示更亮之外，就没有什么特别的更新。更重要是，所有人都知道，PSP推出新机其实只是用来对付刷机的玩家。结果造成，1000型和早期能破解的2000型在市场上一直相当抢手，反而3000型除非不改机否则没有什么市场这样的事实。

至于定期升级OS更是烦死人，每次都是为了对付刷机，结果变成一场无休止的刷机大战。一边推出新OS，另一边就去破解，Sony将绝大部份的精力都花在和刷机达人们的斗争中，结果就是不断更新OS，但对系统的改进近乎没有。相比起来，DSi的操作接口其实有很大的改进，像亮度设定，接口以至操作等都看出任天堂的诚意。不过话又说回来，Sony产品的XMB可算是相当成熟的接口。操作简单，很容易就找到自己需要的功能，速度又不错，再加上不论是BRAVIA电视，还是PS3、PSP，甚至VAIO Media Plus都是同一接口。用户不需要学习就可以立即使用，相当便利，这也是统一接口带来的好处。在这点上Sony真的做得十分成功，相比起用了很久还是极不好用的Xbox接口，又或者太过简单反而不好操作的Wii和DSi接口，XMB真的取得了一个中间点——不难用，但又能快速使用不同的功能。可以说，即使没什么改进，XMB还是要比DSi的接口要好用。

彻底崩盘的自家开发

笔者一直将Sony和SCE分开来谈，是因为笔者视SCE其实是游戏软件开发部门，Sony才是做游戏机的。而且这样骂起SCE来就可以更直接了。说到SCE，如果这不是附在Sony下的游戏部门，而是独立的游戏公司的话，估计早就跨了。不是吗？这几年来他们的游戏不论质还是量都绝对不合格，特别是在当需要游戏去支持主机时，他们没有配合推出像样的游戏。直到PSP安定下来，才推出像战神或者GT这类游戏。但那时这些游戏已经不再有刺激主机销量的功用了。更别提全世界都知道，即使SCE所有游戏加起来，还是比不上Capcom的MHP那么惊人，甚至还不如早期的WE系列。作为最需要自家游戏去充场面的主机商的游戏开发部门，在需要的时候做不出成绩，更别提一大票PS时代的名牌游戏没声没影。虽然还不至于零分，但要给合格还是很有难度的。

比起来一直大厂主义的Sony，第三方是让PSP保持竞争力的最大关键。像前半差不多所有人买PSP都是在玩WE，而现在则是MHP，再加一部分以PS2游戏转移过来的，如Persona系列，又或者将PS3游戏转移过来的，如战场女武神系列，使虽然只有几个百万大作，但十数万至数十万级的游戏却相当多，而且这些游戏都是针对核心玩家开发，对于传统玩家来说显然要比DS的游戏合口味。而这也成了两部主机在不同路线上的发展：PSP继续专攻核心玩家市场，而DS则向小朋友和成年人下手。

互有胜败的战争

PSP和DS这场战争，其实两方都互有优劣：DS强在创意游戏以及硬件的改良，还有强得过火的自家游戏群，但硬件机能以及网络游戏的贫弱则很明显。另外任天堂傲慢的态度还是让一众第三方很反感。至于PSP强在多媒体表现和游戏开发相对容易（对于PS2时代跟上来的游戏厂商），但自家游戏的缺乏，以至太多PS2游戏炒冷饭则削弱了其作为一部掌机应有的特色。让PSP变成各大游戏厂商将一些不敢在PS3上推出，但放在Wii上又好像不大好的游戏往PSP上塞，结果PSP变成类似PS2和PS3之间的过渡性产品。

而下一代主机的情况，这个现象应该还会继续，这种拉锯战会带到下一个五年。

文/杰特

每个月都会发现一些惊人或雷人的民间图片，特搜队的目标就是它们！

FUN！FUN！FUN！



↑8月7号千色漫展上的最大亮点。Cos的什么不用解释了吧？！



↑近期很有趣的一张漫画。



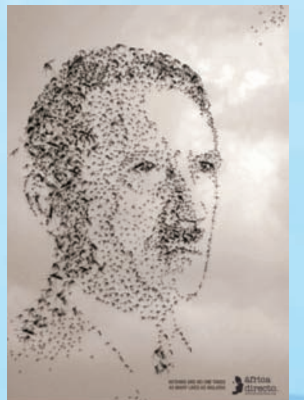
↑封面党的最高境界，没有之一！



↑这才叫痛车有没有。

蚊子的艺术









课本再创作





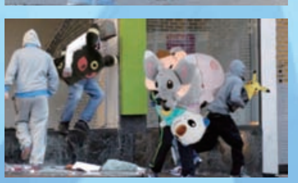


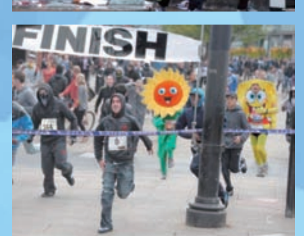


照片PS大法











罗特里克博士和忘却的骑士团

如果说，世界上哪一座城市是真正分为“表世界”和“里世界”的，那么这座城市非巴黎莫属。不知道各位玩家有没有看过维克多雨果的小说，这位法国浪漫主义作家在多部作品之中都提到了有关巴黎的地下世界。他在《悲惨世界》中将巴黎的地下水道比喻成“肠子”，口袋认为这个比喻实在是太拔群了，如果说19世纪末的巴黎是个巨大的怪物，那么它的下水道就必然是这怪物的肚肠了。雨果认为，在巴黎下水道中生存的这些社会最底层的贱民，他们在这个世界中至少是享受公平待遇的，所以他将这里称为“公平之城”。

游戏的舞台就建立在铁塔尚在施工、巴黎世博会这段时间里，也就是19世纪末的法国巴黎。这里聚集了许多探险家，他们不停地在地下的洞穴中探索，希望找到传说中“有生命的宝物”。这些探险家聚集在歌剧院地下的酒馆中，带着不明来历的谜之地图，不停地挑战冒险之旅。只有勇气与智慧兼备的人才能得到财富和荣誉，而大多数的人都会死无葬身之地。

在国家自然史博物馆工作的考古学家“让•皮埃尔•罗特里克”博士和他的助手“苏菲”一起，开始了寻找“有生命的宝物”的冒险。就在这个时候，一位名为“玛丽”的女人出现在他们面前，她带来了一台奇妙的“幻灯机”，这台奇妙的机器竟引发出100年前没落的波旁王朝中，路易十四隐藏的巨大宝藏……！



好吧，关于本作的背景就介绍到这里。众所周知，口袋是个解谜控（众小编纷纷投来鄙视的目光：除了我们几个之外还有谁知道？）好吧，那么我的确是个解谜控，DS上的冒险解谜类游戏当然都通关过啦，所以我可以很负责地告诉大家：这游戏虽然写着是个RPG，但里面的解谜因素中，有一半是属于动作解谜，而不是单纯的动脑筋而已。

很多玩家担心这东西是抄袭雷顿，口袋在这里要郑重声明，KONAMI不是个喜欢照抄别家的公司，这东西最多算是抄他们自己以前做过的《我们的太阳》系列吧，也可以说这二者是非常相似，喜欢《我们的太阳》系列的玩家一定会喜欢这部作品的。我不知道那些不明真相的喷子究竟在纠结些什么，不过这游戏和LEVEL5的雷顿教授在系统上根本就是两个概念。至于那礼帽和燕尾服嘛，19世纪末期，欧洲只要是个有点学问的人就会这身打扮的，这俩容易混淆的角色，一个是教授，一个是博士，打扮差不多也是很正常的事情。



按键说明

剧情对话时

A键	继续剧情对话、确认分支等
Y键	选择分支

移动地图、街边地图操作

摇杆或十字键	移动
A键	对话、调查、确认热点
X键	展开菜单
Y键	选择地名等关键词

迷宫地图操作

摇杆或十字键	人物移动
B键	持续按住B键，配合摇杆或十字键可以拖动视角
A键	触发各种事件
X键	展开菜单
START键	重置区域

战斗操作

L/R键	显示敌人的情报
X键	显示手中的“有生命的宝物”和宝石

菜单操作

X键	关闭菜单
L/R键	切换菜单显示



序章

游戏起初先输入名字，然后开始了过场动画。罗特里克博士和助手苏菲在某个地下洞穴里艰难



地爬行着，结果根据地图的误导，害得博士差点掉进满是熔岩的陷阱里。这时镜头一转，到了地面上大张旗鼓开着新闻发布会的斗技场旁，古斯塔夫•布罗肯斯坦博士很无耻地依靠贬低罗特里克来往自己脸上贴金，大家都被他给骗了，以为开发地下遗迹、挖掘财宝的人是眼前这位壮汉呢，其实他那张地图根本就是乱画上去的——虽说人不可貌相，但老实说，与其说这家伙是个“博士”，还不如干脆点说他是个拳击手更靠谱一些。

剧情结束后进入迷宫模式，这时要记得随时存盘。控制罗特里克博士往前跑，路上不要被来回走动的警察发现——当然如果被发现也不会死，只是会被丢回迷宫入口罢了，这样就又要重新跑一次了……所以大家要多加小心才是。话说这些警察其实很笨的，在他们背后保持2cm（3DS上屏）的距离就不会被发现，而侧面则要稍微远

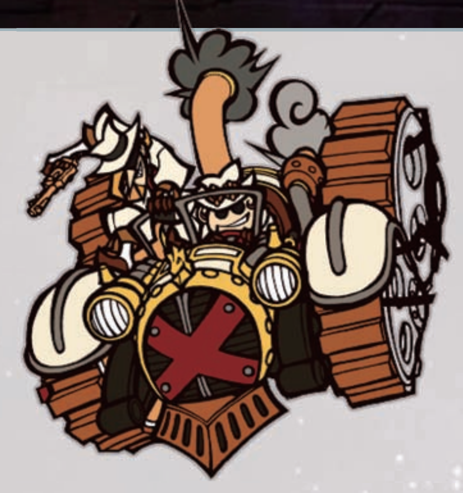


一点了，尽量不要站在他们正面，否则很快就会被发现，其实被发现也不一定会被捉到，你还有几秒的时间跑回入口或者下一个出口的地方。另外，箱子也可以好好利用一下，因为如果在被箱子挡住视线的情况下，那些警察就算看见箱子在眼前移动，只要没看见你，他们就会保持无动于衷的态度，简直太傻了！不过就和经典推箱子游戏一样，你只能推它，想拉回来是不可能的，所以记得要给自己留好后路。

房间比较大的时候可以按住B键，配合摇杆或十字键拖动视角来策划行动路线，找出规律，善用箱子铺路就可以了。来到上面的房间里，可以从箱子中得到两块石榴石，这东西的用法一会在战斗模式里会讲的。接着转身来到小地图右边的隔间里，从地下2层上到地下1层。博士研究地图之后让苏菲去解谜，其实这个“CROSS WORD（纵横字谜）”很简单的，你要这么想：KONAMI不是为了难为我们才做的这个游戏，所以也不可能让日本人去学法语啦。玩家只要先确定最长的一个单词，然后其它单词搭配交叉字母摆放就可以了。提示用的灯泡和投降用的白旗尽量别用，否则会影响章末的得分。在这里提醒玩家一下，最长的横向字母是valoir。解开谜题后，博士用棒子敲了敲胡狼的脑袋，于是装满了财宝的密室开启了。

下面进入战斗模式，这画面做得太棒了，强烈

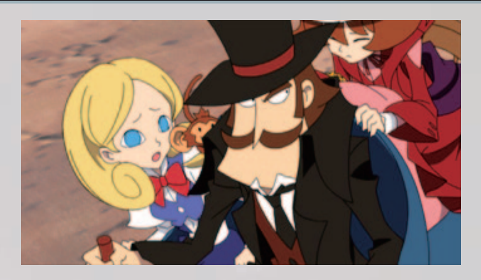




建议玩家开启3D效果。战斗数值的计算方式相对来说比较复杂，除了要考虑属性相克之外，还有远程和进程的关系，再加上附近活宝的属性影响以及台座裂纹等细节，用自己的攻击力减去对方的防御力，所得的结果才是输出的伤害数值。下面简单介绍一下属性相克的例子：兽克人，人克鸟和鱼，鱼克鸟和兽，鸟克兽，而木属性和强弱几乎没有影响。裂纹的台座会使战斗产生不稳定因素，有可能攻击变高，但也有可能变低。如果将活宝按照一定的顺序排列，就有可能触发“合体技”，合体技会使战斗局面更加稳定。最后，想要降服活宝就别把它打死了，要留一点血（在指示计当中使指针处于蓝色位置就好），打死就不能继续用了，要回酒馆找米蕾蒂买复活石碑才行。战斗后得到女神像，外加两块石榴石和一块紫水晶。

第一章 巨大的谜团

收服女神像中栖息的活宝后，博士和苏菲听到守卫的脚步声，于是赶快溜走。警长认定这个做好事不留名的活雷锋除了罗特里克之外别无他人，另一方面，大街上到处都是布罗肯斯坦博士吹嘘自己伟大发现的头条新闻，一男一女默默地向自然史博物馆走去。阁楼的办公室里，苏菲边看三个火枪手，边沉浸在英雄救美的小说情节当中，充满了对王室的憧憬和期盼，结果博士非要在一旁泼冷水，还真是不解风情啊……这时突然有人敲门，苏菲开门一看，正是刚才走在路上的一男一女。原来他们是来找博士帮忙的，叫做“玛



丽”的女人带来了她的传家之宝，但这些东西看上去只是箱子里的一堆零件罢了，我们要想办法把它拼合起来。这是最简单的一个拼图游戏，格子一共分为三成，只要把相同颜色的版块放在同一层就可以了。需要注意的是，按住L/R键再用触笔拖拽可以改变单个拼图版块的方向。拼好的传家宝看上去像是一把手枪，上面还带有蓝底白纹的百合剑纹章，这是法国皇家的标记，上面还用高卢语记载着一行意义不明的小字。其实这东西根本就不是手枪，而是一柄投影仪，只不过和普通的投影仪不同，这东西是专门读取钻石切割时留在纹理之中的密码用的。杰克•玛丽韦德克，那女子的远亲，自称索邦学院的教授，他带来了一块硕大的钻石以及投影仪的镜头，这镜头是某位冒险家在迷宫最后的角落中，从一只蛋形宝箱中开出来的，但刚打开箱子，那人就死于非命了……原来他们都不知道活宝的存在，莽撞行事必死无疑啊。这时博士提出了疑问，为什么波旁王朝的遗产之一，前几天刚刚被盗的这块69.03克拉的蓝钻会在韦德克的手上？



这时，门口突然闯进几个白衣杀手，还好苏菲冷静地召唤猴子奇奇阻挠了他们的计划，博士带着苏菲和玛丽驾车逃跑……一段动画结束后，一行人来到位于巴黎歌剧院地下的酒馆栖身。有个名叫克劳德的家伙声称，他们是一群寻找巴黎地下宝藏的冒险家，另外巴黎这个地区的警长极为讨厌冒险家，还说明天一整天都要监视罗特里克博士一行。就在这个时候，博士指着手里的“凡尔赛宫导览”说，谜题的答案已经揭晓了……凡尔赛宫导览，是太阳王路易十四亲手打造的凡尔赛宫专业导游图鉴，一共分为26个段落，将凡尔赛宫一览无遗……话说这怎么也算是个国王吧，没鸟事干了搞这导游书干什么……不过和刚刚蓝钻上射出的密码一样，第15章中刚好有一段话：“从喷泉左边绕半圈”。



第二天，一行人打算前往巴黎西南郊的凡尔赛宫。地图上红色标记是出发点，蓝色标记是目的地，而绿色标记则是玩家当前位置。这时虽然可以去凡尔赛宫，但口袋建议大家有空先做做分支任务，因为这游戏里除了迷宫中之外，几乎没地方再去练级了，碰到主线任务最终BOSS的时候肯定会卡关的说。要接任务就去当前地图红色的地方，巴黎歌剧院，从入口直接进去就会到达地下的酒吧，在米蕾蒂那里除了可以接受支线任务之外，还可以鉴定、复活和交易宝石等等。另外这些分支任务都是可以重复接的，虽然第二次就没有新活宝可以捉了，但相对的，打赢了重复迷宫之后会得到复活石作为奖励，开箱子也还是会开出宝石的，活宝的级别练得越高，到时候打关底BOSS也就越轻松。

第二章 前往圣保罗大教堂

尽量把三个支线都做完，顺便还能练练级，接着去大地图左下角的凡尔赛宫，到达宫殿右上角的喷泉附近时，让博士从喷泉左边绕半圈再到右上角得终点就可以完成谜题了。来到圣保罗大教堂后，在门口的黄色缩放点查看教堂右下角的纹章，进入迷宫。这个迷宫有喷火柱，被喷到虽然不会死，但会很容易被敌人发现。箭柱也很讨厌，被射中之后就会从墙上掉下来。从第一个地图射箭那里掉下去之后可以拿到一个宝箱，然后玩找茬的谜题，两个不同点都是人的手。第二个地图右边掉下去后先进房间解决字谜收服一个活宝，出来后拿箱子。

来到地下二层发现这里不是警察在巡逻，而是戴着面具的怪人。先推一个箱子铺路，走到右边进入下一个地图，解开扫雷的谜题。这里的扫雷和我们玩的WINDOWS扫雷正相反，它上面写着9就代表周围的9个格子都是空的，而0代表周围9个格子都是雷，空的格子一个都没有的意思，这个扫雷谜题结束后，敲出来的形状是个对称的心形。收服活宝后再回头重新推3个箱子来到左下角，进入地下三层。

先去左上角的房间里解开拼图谜题收服活宝，然后再去右下角开门解谜，问题是该图中有几个三角形和四边形，答案是△△△口口，解谜后存盘进入BOSS房间。目前除了身上带的3个活宝外，在这次迷宫里也收到鱼、鸟、木这3个活宝，所以选择的余地很大。这BOSS是野兽系的，而且攻击力非常高，又无法收服，所以必须速战速决，尽量找些高攻击且血量还不少的活宝，尽量选择攻击达到150以上的，把损失降到最低。解决BOSS后，从蛋宝箱中得到第二片镜头，里面又提示了凡尔赛宫的某页导览，看来提示还是在凡尔赛宫里面。

第三章 重返凡尔赛宫

为了下一章结尾时的BOSS战，劝大家最好先回家练练级。任务是随机接的，米蕾蒂会根据玩家的级别来建议不同的任务，如果找不到自己想要的活宝任务，也可以返回主菜单再重新接任务。这里至少要拿到五只2星活宝，也就是攻击在200以上的来帮忙，除了身上携带的3只之外，其它两只也可以备用。回到凡尔赛宫，来到最上面的目标周围，这次画线也是顺时针画出大半圈，得到下一个迷宫的位置是巴黎东边的巴士底狱广场，纹章在雕像台座上。



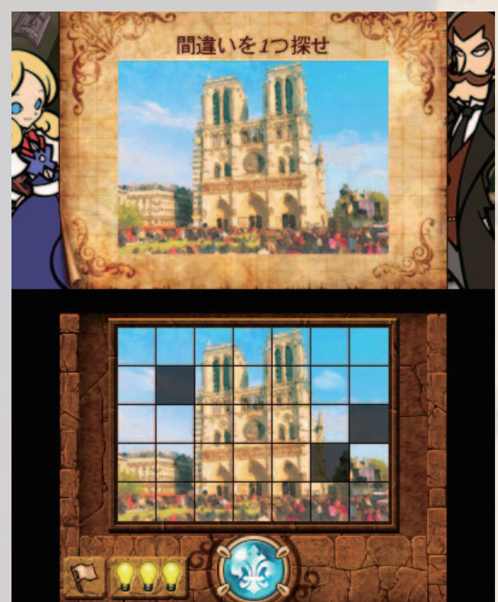
第四章 前往巴士底狱



进入迷宫后，先到右边的门里解决找茬谜题（4处错误分别是左边和上边的两处云彩和两处叶子），然后收服兽属性的活宝。这次战斗新增了台座颜色限制，粉色台座只能放木属性活宝、绿色是兽属性，紫色是鱼属性，蓝色是人属性，黄色是鸟属性；而台座上的数字代表必须在第几回合在该台座上放置活宝。

收服兽属性活宝之后用箱子搭桥，进入右上的房间里，做完纵横字谜后进入下一环节。这时会遇到韦德克的部下白衣杀手，一段剧情后，罗

特里克博士和玛丽一起掉到地下二层。进入右下角的房间里开个宝箱之后用箱子搭桥，这段搭桥有点费劲，左边缺口要搭3个，右上边缺口要搭两个，还得注意来回走动的警察。进入右边房间后做一道扫雷题，这个题目很费劲，敲出来的形状是个对称的类似水母的东西……推荐玩家可以在做扫雷之前先存盘，敲几次记下形状后再读档，这样就不会扣分了，虽然有点赖皮的嫌疑。解谜后先不要着急向前走，退回来再存盘一次，因为苏菲不在，玛丽无法看到活宝的属性，所以这一仗真的很难打。它的血有780，是鱼属性的活宝。



进入下一阶段的房间时可以先去拿箱子，然后过箭塔时不要被射下来，否则就会被警察捉到……接着做一个拼图的谜题，进入下一个地图后遇到个铁面具骑士……说是骑士的话，也忒小了点，根本就是个孩子，他试图像其他骑士一样过来捉我们，结果被猴子奇奇给制服了囧……这孩子自称剑与花瓣骑士团的骑士之一，名叫洛洛。这家伙虽然看起来只有10来岁，却彻头彻尾是个骑士精神十足的家伙，就凭他那点能耐，还口出狂言说要放玛丽一马，因为玛丽是个女的，骑士团是不会为难女人的囧……话说这骑士团，原本就是波旁王朝皇家骑士团，虽然波旁王朝最后一代血亲已经于50年前去世了，但骑士团仍然坚信，总有一天，体内流淌着波旁王朝血液的传人会找到皇家的宝藏，并且复兴王朝。而玛丽的身份究竟是……？

进入下一个地图后，先解决一道找规律的智商题，提示是两侧被夹着的方块变色。接着进入房间里收服一只605血的兽属性活宝。接着到右上的房间玩找茬，有错误的4个地方分别是中间的交通标志、右下边的店铺招牌以及右下角的矮桩，还有出租车两个轮子中间的喷漆颜色。之后轻松收服木属性的活宝，接着进入左边满是铁面具骑士巡逻的房间里，按照：中、下、上、下的顺序直接冲向左下角的入口，不要管是否被发现了，这房间里的柱子之间到处都是陷阱——不过你也可以故意掉下去一次，因为里面毕竟有个宝箱。

来到地下四层，路上遇到苏菲……这丫头很强，把两个白衣杀手直接绑起来了，说他们在房间坍塌的时候震晕过去了，汗……最终BOSS是人属性的，HP有1300，只能消灭不能捕捉，只能用路上捉到的兽属性高攻的两只活宝对付它了，如果不够再加点别的吧，BOSS攻击也挺高的，注意别让宝贝被打死了，输出实在不够时也可以拍宝石凑数。打败BOSS后又得到新的镜头，让博士逆时针绕原形广场一周，再去往右上角的终点就解决了。

出门后是一段过场动画，警长率领大批警察守在迷宫门口打算逮捕罗特里克，结果韦德克不知道从哪里搞到一只凶残的怪物，胸前还有一块巨大的红宝石，这家伙几下就打翻了一大群警察，然后从众人眼前捉走了玛丽。

第五章 前往圣玛格丽特岛

准备好两个强力的兽属性活宝和一个强力的鱼属性活宝，攻击都要在400以上的，再准备两个兽属性复活石和一个鱼属性复活石，然后来到圣玛格丽特岛入口。进入迷宫后先下楼拿个箱子，然后往上走，解决图形叠加顺序相反的规律谜题后收服一只鱼属性活宝，记住刚才一定要拿箱子里的宝石，否则攻击力肯定不够收服它。躲过滚石机关后开个宝箱，然后进入上面的小门，结果里面还有些什么双矛花瓣骑士团的守卫，管它是什么守卫，只要别被捉到就好。

拿了守卫旁边的箱子之后先到上面做个扫雷的谜题，图形是个对称的菱形钻石形状。进门后收服兽属性活宝，这东西攻击不低，要小心别被弄死了……接着出来推箱子，到守卫右边的房间里做个拼图谜题，进入房间后开始BOSS战，BOSS起初是人形，1800血，打败它之后它会变身为兽形，1700血。注意别让自己的活宝死了，否则到关底之前撑不下去的。

BOSS逃跑之后，我们来到地下二层，躲过石头先进上面的房间里，找到4个不同之处（其中两个在树梢上，两个在水中倒影里），接着在里面的房间收服鸟属性活宝。刚出到中间一排有滚石机关的房间就直接冲进右上角，不要管什么守卫不守卫的，大不了先存盘。然后做扫雷的谜题，敲出来的形状是狮子座的星座符号。

进入新地图后迅速跑过滚石机关的房间，开个宝箱后做拼图谜题，只有一个图比较难拼，就是那个橙色的，提示是T形反过来放在左数底边第三格起。存盘后进入BOSS战，这次BOSS先以兽形态出现，攻击力强得让人难受，打同属性个怪基本都是400-500血。建议前期堆一两个宝石，然后以鱼属性的活宝磨一些血，最后看BOSS剩血不多时再用兽属性高攻击的活宝上。人形比较好打，三只兽属性的活宝就可以把它的血打到见底了，加上宝石和其它一些牺牲品，怎样也能熬过去的。

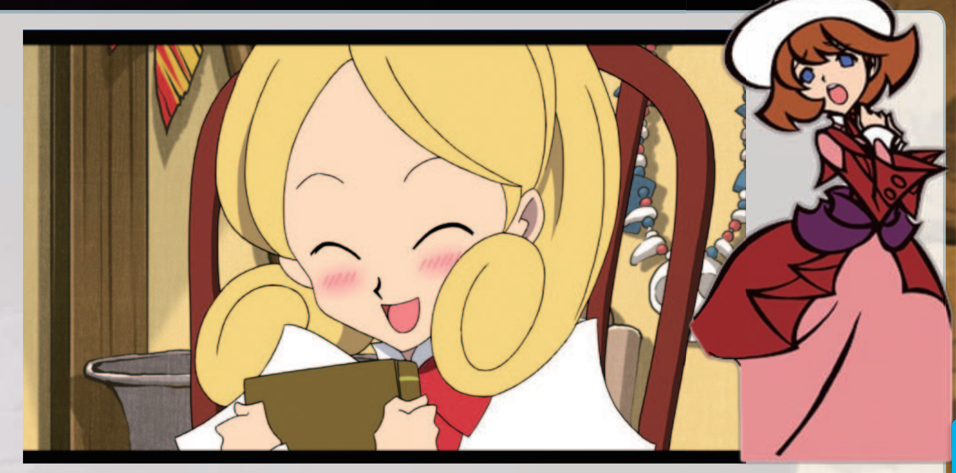


第六章 最终决战

别以为打败会变身的BOSS就可以松一口气了，先提醒大家一下，最终BOSS强得没话说，所以在前往巴黎圣母院之前一定要去做支线，否则就会像口袋一样哑巴吃黄连的——打不过的话，整个迷宫就全部重置ORZ

建议大家至少拿3个攻击400以上的人形、5个500以上甚至600的兽形（因为兽属性活宝的攻击原本就很高，所以尽量找级别高的）以及若干攻击400以上的牺牲品。口袋去打最终BOSS的时候，身上已经攒了40个活宝了，低级任务几乎不做，要做就做3-4星难度的，不过也要讲究循序渐进才行。

圣母院的纹章在左边房顶上，进入迷宫后做个拼图谜题，然后来到地下2层，这里的两个箱子看起来简单，实际却需要十分精准地把握时间，存盘后多试试吧。接下来左边的谜题是找规律，图案和第一幅一样。之后的迷宫都没难度的，找茬也没什么，至于机关简单的场景也可以直接冲过去。最后



一次扫雷倒是很纠结，形状是个香蕉……如果没耐心可以存盘退出来多试几次并且用手机什么的拍照作为参考。而最后一道找规律的题目答案是三角形，之后存盘来到最终BOSS的房间。

过场动画讲的是韦德克潜入罗特里克博士的办公室偷走了所有的活宝，并且试图用这些活宝开启波旁王朝最终的宝藏……结果这些活宝被召唤出来后合成了一只巨大的BOSS，防御很高，血也很多，攻击就更不用说了……还好提前让大家做了准备，用人属性的活宝探路，再用血多级高的兽属性高攻活宝上去猛抽它吧，金羊之书和巡礼者的石碑位置摆好可以打出攻击×2的特殊效果哦。别松劲，因为这BOSS是三段战斗的，鱼属性垮台之后又来了个木属性的第二阶段战斗，不过木属性的攻击不是很高，只要整体实力在，就不怕磨不死它。第三阶段的BOSS是鸟属性的，这时什么也不要管了，看谁攻高就让谁上吧，死不死什么的都无所谓了……

最后，BOSS终于被击败了……原来是波旁王朝的最后一代国王知道自己的统治地位已经摇摇欲坠了，为了积累实力，并且选出智慧和勇气兼备的明君，特地安排的一系列试炼……可玛丽不愿作为波旁王朝的新女王，于是她假装加冕，然后提出“国家到此为止、骑士团解散”的壮举。就此，剑与花瓣骑士团、双矛之花骑士团全部解散，所有成员都将得到向往已久的阳光和自由。

伴随着悲壮的圣唱，大堂崩塌了，玛丽充满遗憾地望了望倒在地上的韦德克，看来他是无福消受这甜美的果实了。骑士团一行人来到了充满光明的地面世界，在这大喜的时间里，警部竟又来阻挠了，结果前骑士团的统领将韦德克盗走的那颗硕大的蓝钻交还给他，并说明罗特里克博士并没有做什么坏事，于是此事就此作罢。之后就是苏菲和博士享受甜蜜一刻的时间了（虽然还有个电灯泡），所以口袋就不再唠叨啦，不过还是要吐槽一句：草食男你伤不起啊！！！



最后，KONAMI这部作品虽然跟雷顿完全不像，但玩起来可没那么痛快啊，不但要动脑筋，还考验手法和耐心，尤其是快速心算能力，一般人玩起来可能会很累吧，总之口袋打这东西打了15小时之久，真的，从来没玩过这么长时间的RPG。这游戏虽然没什么二周目的剧情，不过通关之后还可以打任务玩，收集谜题也是很有意思的事情，255道谜题的意义并不是非常重大，口袋认为这游戏的亮点在于迷宫里的机关，玩动作解谜要素比那些无所谓的谜题开心多了……（硬核吐槽：也不知道昨天是谁在那气急败坏地说迷宫里推箱子坑爹来着）……好吧，口袋的任务已经圆满达成了，支线大家就自己去琢磨吧，很好玩哦，我们下次解谜游戏再见！

一本涉及3DS方方面面的刊物
所有3DS玩家必备的宝典

3DS专辑紧急制作!!

国内第一本!

九月下旬上市

刊名待定

关于3DS的一切

- 购买指南
- 硬件周边推荐
- 系统使用教程
- 擦肩系统说明
- eshop使用大全：充值、购买游戏等
- 大使计划
- 虚拟主机（VC）
- 游戏图鉴
- 游戏介绍
- 发售游戏攻略
- 视频攻略
- 视频评测

……





本刊由电玩巴士论坛和掌机迷杂志合作制作
电玩巴士网址：www.tgbus.com
掌机迷杂志微博：weibo.com/npgm